电脑应用和娱乐的第一选择 总第81期

大众软件

2000
16
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

共享软件需不需要对用户负责?

■ 实用软件

"学习的革命"的革命

"超级下载"兵器谱

■ 硬件评析

揭开SCSI神秘的面纱

主流扫描仪产品鉴赏

■ 网络时代

中国在线游戏服务先驱——"书剑MUD"

如何充分利用网络带宽

■ 前线地带

特种兵山姆

喷气战机IV

■ 游戏赏析

神谕——谎言之剑

■ 攻略指引

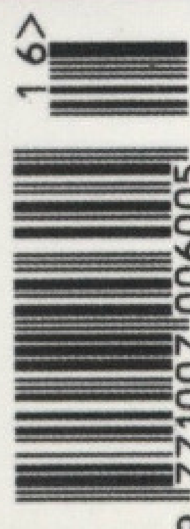
三国演义III

洛克人危机

■ 专题企划

"海洛因"的静脉注射

零售价 ¥: 6.5元



万王之王

KING of KINGS

开启网络游戏新世纪

www.kok.com.cn

月费卡、人物卡



全国政协副主席、两院院士 朱光亚
为大众软件五周年题词。

普及软件知识
促进信息产业发展

为《大众软件》创刊五周年纪念题

朱光亚
二〇〇〇年七月

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：袁聿纲(主任) 常胜 (副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　汪澎　王刚
郭新宇　董汉涛　李广才　汪铁　彭程
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪铁
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司 (北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局 89-045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203、211
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年8月15日
零售价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录　2000年第16期(总第81期)

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

DirectX 8预览
chm文件DIY
暗黑破坏神 II
移民计划 II

下期要目

网络反黑机甲队
Pentium933测试
战神 III——呐喊
恐龙危机

2000年8月光盘目录

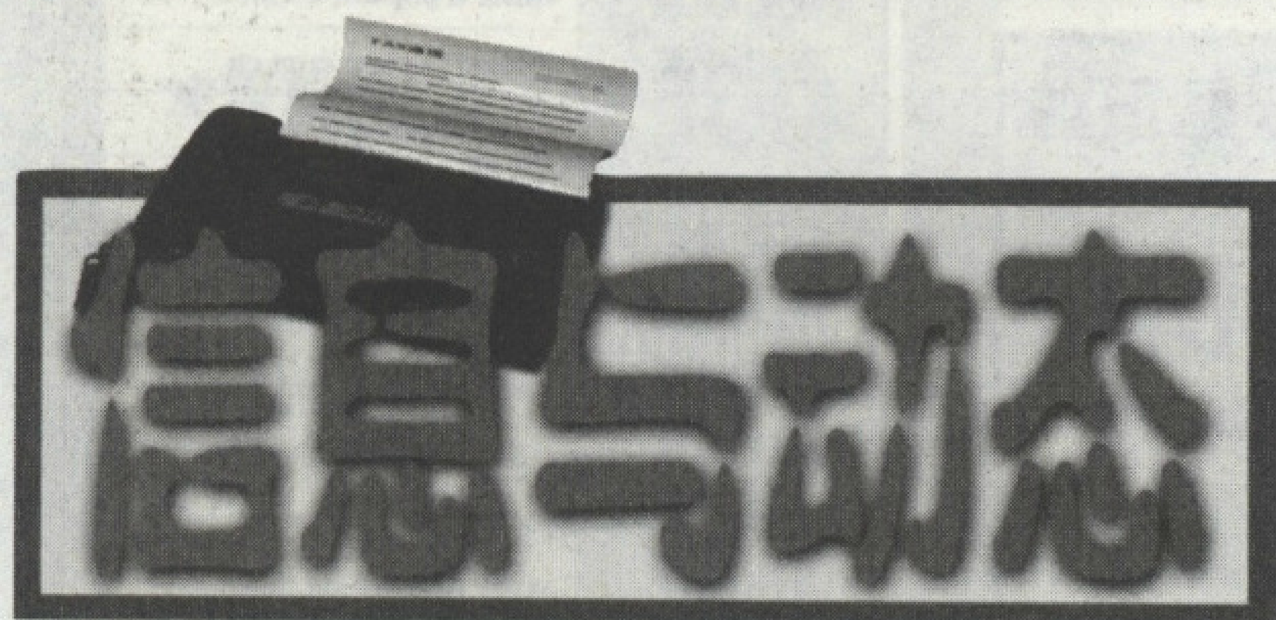
新手学堂：精雕细琢系列之 II 之二
新片大赏：阿科泰拉传奇 地球2150
生化危机 III
软件长廊：阳光伴侣2000
攻略指引：大刀

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵 挺 李 宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂



网上房产新焦点

据了解，焦点房地产网站（http://house.focus.com.cn）自去年11月份推出以来，由于致力于为广大百姓与开发商服务，在网站的内容建设与信息服务上不断进行完善，在用户尤其是房地产业界拥有良好的口碑。其交易辅助功能的完善、相关信息服务的扩展、二手房评估板块的推出以及近日开始运作的交互式网上房展，逐步将国内的网上房产服务带入了一个新的阶段。交互式网上房展是配合今年7月14日"国家住宅产业数据库及信息网络发布会"的召开而最新推出的，它赋予每个参展项目图文并茂的展示平台，同时提供了展品的效果图、位置图和户型图。在这个展台上，焦点房地产还提供了一个最佳的自由交流平台，针对每一个项目，买卖双方都可以展开自由的交流和评论。同时，这些评论还可以自动由系统提交至"焦点房地产论坛"中，供更多的网民阅读，以促进房地产业的信息流动和健康发展。与此同时，由清华大学建筑设计院与北京万通实业股份有限公司联合举办，焦点房地产网站协助并推广的"龙山论建——乡村住宅"单体设计竞赛也取得了圆满的成功。

本刊记者

国能天恩与CA签署总代理协议

北京国能天恩科技有限公司日前与CA公司签署了中国区总代理协议，从而成为CA在华市场拓展的主要合作伙伴之一。根据双方协议，国能天恩在中国区范围内代理销售的CA产品有：CA的旗舰产品——全面企业管理软件Unicenter TNG、应用与数据库管理套装解决方案ManageIT和决策支持系统解决方案Data Warehouse等。作为全球领先的电子商务解决方案供应商，CA公司面向电子商务提供500多种应用软件，适用于包括企业管理、数据库和应用开发、Internet/Intranet、金融、制造业、人事管理等几乎所有商业领域。国能天恩是一家立足IT业、致力于高科技产品的开发和信息系统工程建设的专业公司，其用户遍及金融、电信、电力、政府、证券、石化、新闻等行业。在发展过程中，国能天恩公司为了向国内最大的解决方案供应商的目标不断迈进，十分注重与国际著名IT厂商进行战略合作。作为CA公司的中国区总代理，国能天恩负责CA公司产品在中国的销售、项目实施、技术支持、产品培训等增值服务。

本刊记者

升技夏季促销出手不凡

为回馈DIYer们对升技主板的厚爱，升技隆重推出了夏季促销大行动——"免费主板等你拿，升技送你泰国游"活动。从今年7月10日到9月10日，凡购买升技主板的最终用户都可以获得一张对奖卡，只需将此卡附上购买凭证，寄回升技上海办事处，即有机会获得大奖。升技将于今年8月10日和9月10日分别抽出10个大奖，退还获大奖者购买主板的全额现金，并送给销售此主板的经销商相同型号的主板一片。在今年9月10日的抽奖中，升技还将抽取一份特别的大奖——为获此奖的最终用户和经销商提供免费泰国8日游或人民币3500元（个人所得税自理）。自活动开展以来，各地纷纷涌起购买升技主板的热潮，据新海天（升技在中国的总代理之一）的徐平介绍：从今年7月10日活动开始至月底的半个多月中，升技主板的经销量已接近了上个月的总和，估计本月的销量亦会比去年同期增长50%以上。

本刊记者

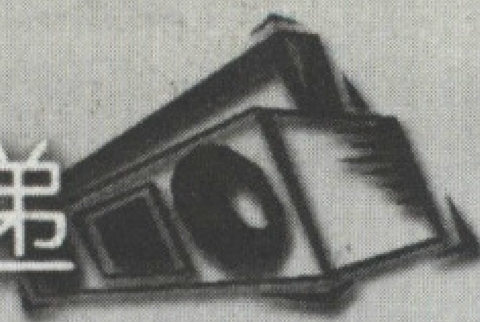
KILL警告：野蛮蠕虫变种现身

北京冠群金辰软件有限公司日前宣布，其全球病毒监测网发现了去年广为传播的野蛮蠕虫病毒的新变种——"Wscript/Kak.B"，该病毒对Microsoft的软件有较强的危害，敬请用户高度警惕。与"爱虫"等通过邮件附件进行感染的病毒相比，野蛮蠕虫的危害性更大。当用户收到被此病毒感染的E-mail时，即使用户不打开邮件附件，此病毒也能对机器进行感染。该病毒于每月11日下午5点或以后发作，并会造成系统宕机，被感染的机器要到第二天才可使用。而一旦用户阅读了被该病毒感染的邮件，病毒便被激活，它会将自身作为签名嵌入到每一封发出的邮件上，从而攻击更多的Outlook和Outlook Express用户。目前，野蛮蠕虫正在广泛传播中。冠群金辰提醒广大用户，选择使用经过国际多家权威机构认证、具备完善实时反病毒、查杀多种压缩文件功能的反病毒软件。KILL系列防病毒产品的用户应及时到www.kill.com.cn下载最新病毒特征库以保护自己的计算机，或到KILL授权服务中心拷贝最新升级文件。

本刊记者

综艺达与8848、雅宝及网上连邦结盟

近日，为推动电子商务的发展，加快中国电子商务信息化管理的进程，中国知名的电子商务软件提供商和服务商北京综艺达软件技术有限公司，与中国最大的电子商务网站北京珠穆朗玛电子商务网络服务有限公司（简称8848）、雅宝公司及网上连邦正式结成战略联盟。合作领



域集中在电子商务软件开发以及系统服务等方面，并在技术和品牌上优势互补。在技术方面，8848、雅宝和网上连邦优先与综艺达进行电子商务软件的技术联合开发和委托技术开发，综艺达优先为8848、雅宝和网上连邦提供网络技术合作服务；在品牌方面，合作方均以最优方案为对方提供品牌推广的方式，在电子商务方面共同成长。战略性合作已是发展的潮流，其目的在于发挥各自的优势达到共同发展的目标。事实上，中国的互联网产业发展迅速，网民的增长速度也十分喜人，但对于一个在21世纪之际经济处于高速发展的国家来讲，这还显得远远不够。而8848、雅宝和网上连邦与综艺达的战略联盟，开创了中国面向企业的互联网合作新模式。无疑，此举必将推动中国互联网的发展进程，在推动传统企业向电子商务转型方面发挥重大作用。

本刊记者

幸福之家系列软件热销

联想软件近期针对中小学生研制开发的幸福之家系列软件一经上市，就受到中小学生的喜爱，近期市场表现相当出色，短短10天内销售量就达到8万套。作为有特定用户群的通用软件，在如此短的时间能取得这样的业绩，表明了联想软件对用户需求的准确把握和产品的实用功能已受到用户的认可。此次联想软件一共推出了8款系列软件，涵盖了娱乐、上网、打字、学英语及必备生活常识几大方面，让中小学生全面尝试和感受愉悦、充实的电脑生活。由于上市时间选择了暑期，8款软件颇为抢手，出现了供不应求的局面。针对幸福之家系列软件热销的现象，业内人士认为，这种现象的出现，一方面表明随着电脑的日益普及，软件的用户已出现细分的趋势，特定用户群需要特定功能的软件来满足其需求。另一方面也说明，只要厂家能够准确把握用户需求，细分用户群，研制开发满足特定用户的实用软件，就可以获得优厚的市场回报。

本刊记者

雅虎中国新品迭出

雅虎中国网站（www.yahoo.com.cn）自去年9月正式开通以来，一直致力于本地化建设，旨在通过一系列功能强大、各具特色的产品和服务，为广大中国网民在工作、学习以及休闲等方面带来更多的方便和乐趣。最近，雅虎中国网站又新推出了雅虎相册（Yahoo! Photos）、雅虎公文包（Yahoo! Briefcase）和雅虎聊天室（Yahoo! Chat）等新产品。雅虎相册目前已在雅虎遍布全球的18个网站上推出。功能强大的雅虎相册为广大网民提供了一个保存相片及与朋友和家人分享美好时光的网上空间，它与新增的雅虎公文包一起可为网民提供共享的25MB免费存储空间，可以让你方便快捷地建立完全属于自己的网上相册，还可以让你选择将相册“公开”、“私人”或是授权给朋友。雅虎公文包和雅虎相册共享的25MB存储空间，足够你存下各类大容量文件。无论你身处何地，只要有Internet的地方，就可以马上得到自己已经上载的资料；要想跟任何人分享你公文包里的资源，只要给朋友授权或是直接将此链接E-mail给他们就可以了。

本刊记者

赛门铁克收购AXENT

赛门铁克公司于2000年7月27日正式宣布将以股票换股票的形式收购AXENT。经双方董事会同意，将由赛门铁克以大约9.75亿美元的股票交易形式收购AXENT。这两个公司的合并在业界将产生深远影响，并为全世界的企业级用户带来一个新的互联网安全技术龙头厂商。根据这一并购合同，AXENT持股人手中持有的AXENT普通股票将以2比1的比例免税兑换成赛门铁克普通股票。以2000年7月26日，星期三，赛门铁克普通股收盘价63.69美元计算，则AXENT每股价格为31.84美元。赛门铁克将向AXENT的持股人发售大约1530万股普通股票来完成收购。收购AXENT后，无论赛门铁克的营业额还是目标市场都会显著地增加。作为安全技术的龙头厂商，赛门铁克和AXENT共同提供给用户种类繁多的互补解决方案和技术。合并后的公司将提供给企业级用户全面的互联网安全解决方案，包括行业领先的病毒防护、内容过滤、基于主机和网络的病毒侵入侦测、脆弱性评估和防火墙功能。此外，新公司还将提供多种安全技术服务和咨询，成为互联网安全行业最大的致力于安全技术的专家队伍。

本刊记者

UNIKA双敏电子与磐英联合举行新品发布会

今年7月25日，香港双敏电子有限公司假座重庆西亚大酒店，成功地举办了“双敏电子·台湾磐英2000夏季新品发布会”，西北、西南地区近100多位经销商参加了此次会议。本次新品发布会主要针对台湾磐英主板及小影霸系列图形加速卡等新产品，进行了生动而详细的讲解。会上先由台湾磐英科技的工程师介绍了2000年主板的最新设计趋势和磐英主机板VIA/Intel产品线发展策略，并向大家详细介绍了台湾磐英科技研发的基于全新AMD Socket A架构处理器的最新高性能主板EP-8KTA。该主板采用VIA（威盛）Apollo KT133芯片组，支持Athlon Thunderbird（雷鸟）/Duron（钻龙）处理器。最后，香港双敏电子的工程师介绍了当今图形加速芯片的发展趋势，同时还详细讲解了小影霸即将上市的多款图形加速卡——小影霸速龙6000、小影霸5500/5500＋ GeForce2 GTS等。其中主要针对发烧级市场的小影霸5500/5500＋ GeForce2 GTS图形加速卡最引人注目，它采用0.18微米工艺GeForce2 GTS GPU图形处理器，适用于高档家庭娱乐或图形设计。

本刊记者

AdForward 4.0系统正式在京发布

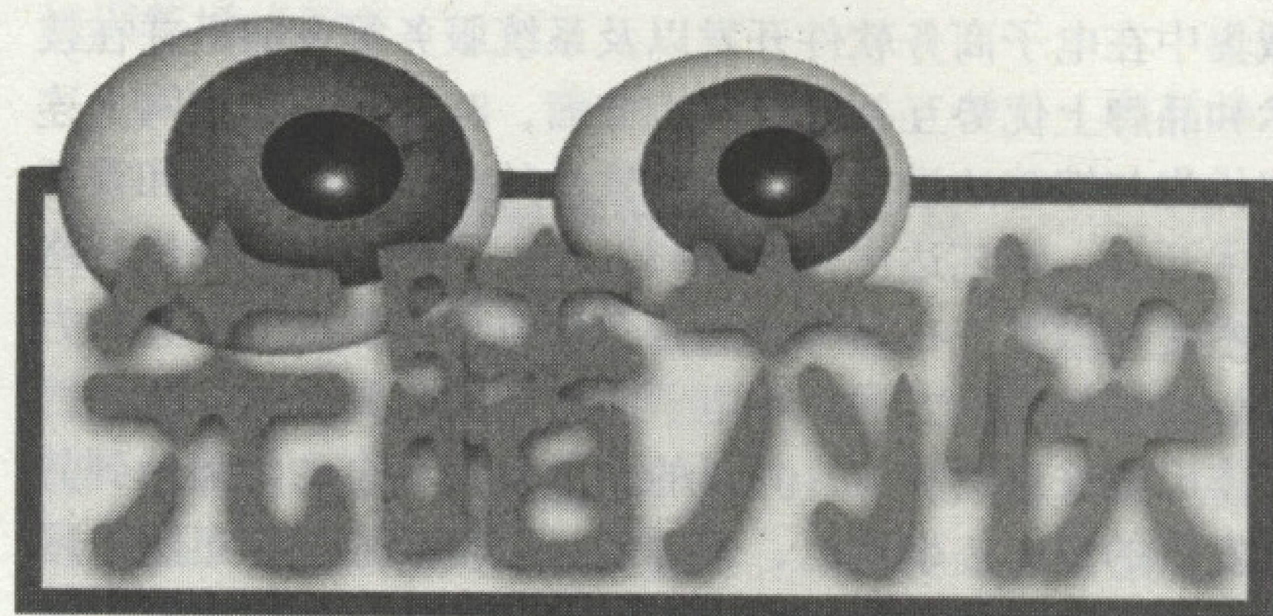
新好耶信息技术（上海）有限公司于今年8月1日正式在北京推出AdForward网络广告管理系统4.0版本。CEO王定标和CTO王建岗先生专程赴京会见首都新闻媒体、网站用户和广告客户代表，所有客户均会立即接受好耶公司的培训，免费从原3.5版本系统升级到全新的4.0版本。网络广告市场正在崛起，潜力巨大，但是存在严重的不规范。广告主想在网站上投广告，但是网站受众群、访问量、访问回馈等方面的详细资料非常缺乏；而网站面对客户提出的种种定向播放需求、面对大量广告内容如何管理和投放、如何向客户提供具有信誉的播放统计报表等等方面，都存在非常具体的困难。AdForward系统的使命就是解决这些基本问题。4.0版本意味着客户可以得到7×24小时服务、服务器本地化设置、实现均衡负载以及永不宕机的本地化服务。考虑到中国网络基础设施的薄弱，这种本地化的服务在数据传输、管理可靠、及时发现和解决问题等方面具有特殊的意义，也是与国外系统相比的主要优势。

本刊记者

大众软件 2000 年 7 月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
超级解霸2000	永远的伊苏
黑客攻击防范秘笈	龙机传承3——黄昏使者
瑞星千禧世纪版	剑侠情缘Ⅱ
吉他金曲	超级医生
黑客防线秘笈	笑傲江湖
虚拟光碟	明星志愿2000
KV300+	心跳的感觉
我形我速3.0	世界足球经理2000
金山词霸2000	万王之王
金山打字通2000	魔法门Ⅶ——血统与荣耀

综合类	
特勤机甲队Ⅲ屏保壁纸	MP3世界名曲100首
袖珍软件藏经阁	长篇评书《三国演义》光盘版
笑傲江湖精志报国会员卡	大众软件杂志（2000.14）
暗黑破坏神Ⅱ攻略	博图三国补充包
卓越2000——MP3	2911畅通卡



S3帝盟推出Rio第3代数码音频播放器

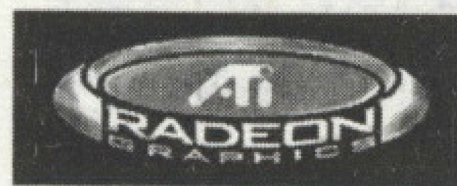
今年7月19日，S3公司在京发布了Rio第3代数码音频播放器，这是这家著名的图形芯片供应商重新定位为数码家电供应商之后一次重要的产品发布。本次推出的第3代数码音频播放器除了具有上一代Rio产品的诸多特性，如采用USB接口等外，在外形设计上采用了人体工学设计，可换彩壳，突出了该款产品的时尚性及个性化；在容量上，Rio 600配备32MB Flash Memory，可以存储长达1小时的数码音乐，其强大的可扩充性最大可将内存扩充到340MB，存放长达9小时的音乐；在功能上，Rio 600支持MP3、WMA等多种音频格式，同时内置升级功能，即使将来有新的音乐格式出现，它也可以通过升级来满足用户的要求，这也意味着Rio将来会照顾到为版权问题而设的音乐格式的要求。在本次新闻发布会上，S3公司负责亚太区的销售副总裁邓一帆先生还介绍了Rio品牌的长期发展战略：S3公司将通过广泛的授权以及与众多厂商合作开发新产品，将Rio品牌扩展到更多消费时尚市场。

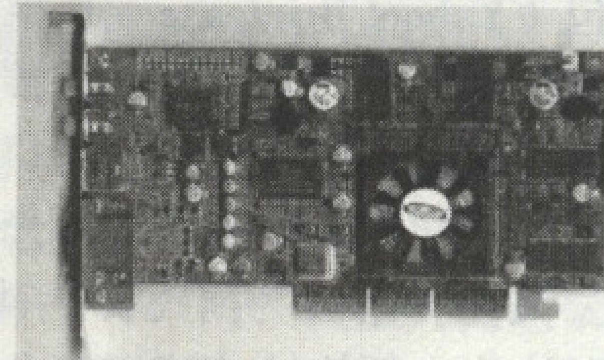


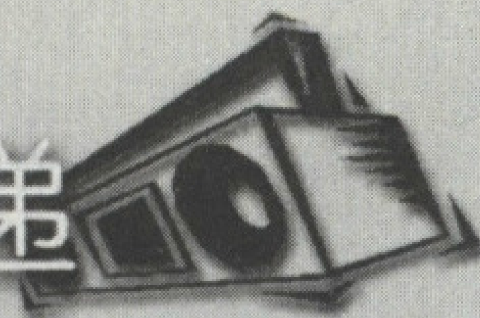
本刊记者

ATI发布RADEON图形处理器

ATI科技公司在微软公司一年一度的视窗硬件工程研讨会议上发布了一颗功能极为强大的图形处理器——RADEON。对于高阶游戏与3D工作站的图形处理而言，RADEON的3D加速技术是一大跃进，它拥有目前世界上最快的几何转换、视野裁剪与光源效应（TCL）的硬件几何运算引擎，势必带动另一波3D应用程序与游戏软件开发创新热潮。RADEON拥有最先进的绘图芯片设计，是第一个采用.18微米技术制造的图形芯片，内含3000万个晶体管，比Intel Pentium Ⅲ和AMD Athlon CPU的等级还高。RADEON是首款可以支持128MB 200MHz DDR SDRAM显存的3D加速芯片，首次问世的







Charisma引擎每秒可完成3000万个三角形的几何构建，同时像素填充率达到每秒15亿个，而且它也是第一款内含硬件HDTV解码器的个人电脑绘图芯片。RADEON的核心引擎由ATI的3个特有的新技术组成：专为几何运算而设计的Charisma引擎、为高速着色而设计的Pixel Tapestry架构以及专门用于处理数码影像的Video Immersion引擎。关于它的详细情况，请参考ATI网站的相关内容。

……本刊记者

三诺3N-102平板式音箱

深圳三诺电子有限公司1999年元月在美国拉斯维加斯参加WCES时，引进了由英国NXT公司开发的NXT平板扬声器技术，并进行了二次开发，于今年推出了3N-101、3N-102等采用该技术的产品。3N-101主要针对电脑多媒体市场，外形较小巧；3N-102则采用画框式设计，既是一幅美伦美奂的装饰画，又是可以发出美妙声音的音箱。3N-102采用单只包装，用于书房、卧室的背景音乐欣赏。而一般音乐欣赏最好使用一对，因为现在的音乐基本上都是立体声的。"NXT"技术的扬声器有一个突出的特点，就是高频指向性非常宽和声音衰减比较慢，这是传统扬声器不能比拟的。高频指向性宽广，听音者即使偏离扬声器的中轴线，音乐的高音部分也不会有太多衰减；而声音衰减比较慢则很容易理解：普通扬声器"距离增加一倍，声音强度减少6dB"，而"NXT"扬声器的声音强度衰减的速度远远小于6dB。因此，画框式扬声器的音场比较均匀，摆放要求也不高。

……本刊记者

柯达DC5000变焦数码相机

柯达新推出的DC5000变焦数码相机有独特的全天候机身设计，不仅能承受摄氏40度的高温，而且所拍摄的相片不管是在摄氏70度的高温或是零下32度的低温中，都一样能妥善保存。它也通过了严格的防震测试，并具备防水和防尘功能。DC5000在机身上设置了超大尺寸的调节装置，拍摄者即使带着厚厚的手套也可以操作自如，随机附带的背带可随时做好拍摄准备，这对于经常在寒冷潮湿环境中或建筑工地上进行拍摄工作的人尤为便利、实用。它具有高质量230万像素分辨率的CCD，即使将图片放大到8"×10"，仍可保证清晰、艳丽的图像质量。该相机还具有2倍光学（30-60mm）和3倍数码变焦功能，自动对焦的镜头可随加装不同的镜头。该变焦数码相机采用JPEG格式作为影像的储存方式，并备有IAS（Image Authentication System--图像防伪系统）附件可供选购。这套软件系统可用以确认图片是否作过任何修改，以确保图片的真实性。另外，柯达特别为数码相机提供了软件配套方案（Software Development Kit），这是一种为软件开发商免费提供的软件开发技术，柯达公司是目前唯一免费提供软件配套方案的厂商。

……本刊记者

矽统科技SiS730S整合单芯片

为了使整合芯片更加完美，矽统科技于近日率先推出了全球第一颗支持AMD Athlon 3C的整合单芯片——SiS730S芯片。为此矽统科技（SiS）定于今年8月9、10、11三日，在北京、上海、广州3大城市举行"整合更加完美——SiS730S整合单芯片新闻发布会"。在SiS630成功整合经验的基础上，SiS730S支持AMD Athlon 3C，将北桥、南桥芯片及128-bit 3D绘图芯片——SiS300整合为单芯片。在多媒体应用方面，SiS730S内建了传输速率高达1GB/s的AGP绘图芯片，可支持3D立体眼镜、DVD硬件加速和双重显示输出，同时其内建了优质的3D立体音效功能。高速数据传输功能则包含56K数据通讯（Modem）、高速以太网络传输（Fast Ethernet）、1/10Mb家庭网络（Home PNA）及最新的ATA100IDE界面。同时该芯片还特别设计了可供升级的4倍速AGP接口，当消费者觉得SiS730S所提供的显示功能已不能应付高端3D显示时，还可直接通过外加显示卡的方式进行升级，以满足消费者的不同需求。此外SiS730S还支持PC133 SDRAM系统内存规范，可将系统整体性能发挥得淋漓尽致。

……本刊记者

ON-DATA光驱、软件捆绑大赠送

近日，广州昂达电子有限公司在全国范围内推出了其独具"冷静指"功能的ON-DATA 48速光驱。这款48速光驱采用了目前非常流行的全钢机芯，并使用DDSS双悬浮动态平衡系统和独特的提速降噪功能，使光盘在运行过程中更加稳定，噪音大幅度降低，有效地解决了全钢机芯光驱噪音巨大的弊病。

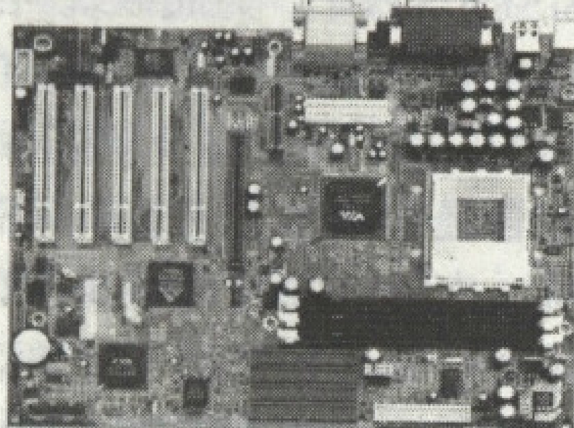


ON-DATA 48速光驱还具有自动调整的数字伺服系统，确保光盘在高速运转时读取数据的准确性，并针对国内盘片来源复杂的问题，专门设计了FIRMWARE芯片，大大提高了光驱的读盘能力。最值得一提的是ON-DATA光驱独有的2秒降速功能（即"冷静指"功能）。当光驱读取数据遇到困难时，为确保数据的稳定传输，只需用手按住OPEN键2秒钟，光驱即可将运行速度自动降到16速，顺利读取数据，并有效降低了盘片在高速旋转时产生的巨大噪音。同时，ON-DATA还在其所销售的光驱内附赠了金山词霸2000（迷你版）、超级解霸5.5、MP3抓歌大师、IQ搜索王、南极星全球通、MediaRing Talk 99、Quake Ⅲ、FIFA2000、剑侠情缘Ⅱ、古墓丽影等多种实用工具和游戏软件。参考价格：420元。

……本刊记者

支持雷鸟处理器的艾崴KV200-R主板

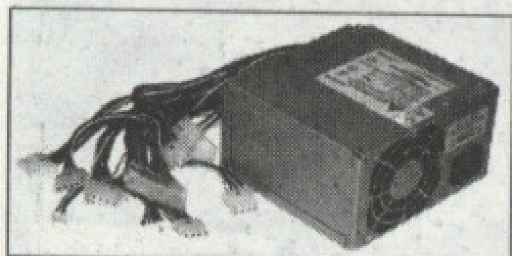
艾崴公司日前推出了一款名为KV200-R的主板。它采用Socket A架构，集成IDE RAID 100，支持AMD公司最新的Athlon 500MHz至1GHz（K7）处理器。它使用VIA KT133芯片组，支持200MHz外频（FSB）。KV200-R提供性能类似于SCSI RAID的功能，其集成的IDE RAID比较设置基础的RAID阵列能够提供更快的速度和更好的稳定性。它集成了AMI MG80649芯片组，支持ATA/100，提供IDE RAID 0、IDE RAID 1和IDE RAID 0+1 3种工作方式。该主板有一个AGP插槽，支持AGP 4×/2×和最新的高性能绘图总线技术，提供5个2.2标准可扩展的PCI插槽，1个AMR插槽，还有艾崴所有主板共有的2MB EEPROM BIOS闪亮保护。该主板内建C-Media CMI-8738芯片，提供4.1通道的硬件声效，支持Direct Sound 3D和Aureal A3D界面，以及32声道的HRTF-Base 3D定位音频。另外，它还支持SPDIF（Sony Philips Digital Interface）的功能。艾崴的新技术“Micro-Stepping”调整外频通过不间断的1MHz调节器，特别为DIY电脑爱好者设计。



……………………本刊记者

七喜“牛魔王”火热登场

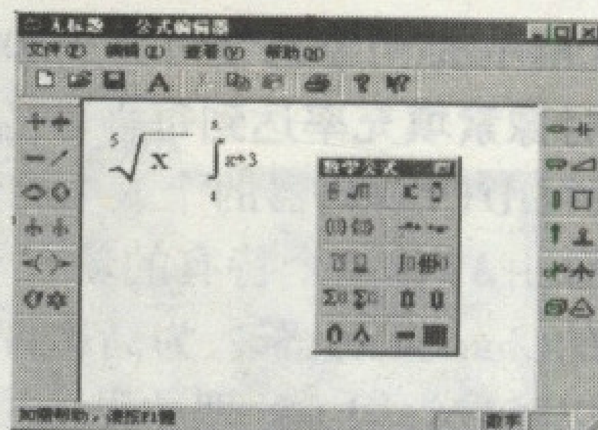
继年初推出“大水牛”电源获得外界一致好评后，七喜电脑有限公司再接再厉，于近日重拳出击，推出电源中的极品“牛魔王”。该电源具有5大特点：新，它采用的是顶级微线性芯片供电系统；劲，独具双路平衡供电系统，最大输出功率可达双路300W；强，它设有9大1小输出接口，附加主板电流增强接口，同时支持SSI及ATX标准；稳，独具主动式能源修正系统，输入电压宽达90V-264V，内置智慧精确温度检测系统，提供过压、过载、高温多重保护；纯，双重电流过滤提供高品质纯净电流。目前，“牛魔王”电源已通过全球各国多项安规认证肯定。“牛魔王”电源现已上市热卖，市场价980元。



……………………本刊记者

易图2000

近日，从知识天地（北京）信息技术有限公司传来佳讯，由该公司研制的《易图2000——图符公式编辑软件》已于今年7月中旬正式上市。此软件可以协助教师、学生和科技文档编写人员编辑电子教案、作业、试卷及各种科技文献。它可以单独使用，也可作为辅助工具嵌入其它大型编辑器（如Word、Excel、PowerPoint及金山WPS2000等）。它具有自定义编辑环境，公式符号可以任意放大、缩小或旋转，快速拷贝粘贴，界面简单、所见即所得等优点。其功能强大，包括常用的547个数学、物理、化学的图形、符号和公式，而且这些图形、符号和公式可以随意组合拼装，操作灵活。目前，国内市场上的同类产品只有北京泰和威克公司推出的《象牙塔》，而国外市场上类似的产品也因为价格高、专业性较强而没有进入国内市场。就产品性能来说，《易图2000》和它们比较起来毫不逊色。此软件的推出将大大减少科技工作者在以往编辑软件中难以编辑图符公式的难题，为现代办公软件又增加一支生力军。



……………………本刊记者

让电脑没有机会罢工

联想软件近期全面上市系统恢复工具软件《拯救者》。它是深入系统内核、基于DOS系统开发的深层次专业安全保护工具。最大的特点就是在硬盘上利用独有的方式开辟出一块非常安全的“防空洞”，备份重要系统信息。它对于系统是不可见的，不会受到病毒、系统崩溃、程序冲突的任何影响。只要硬盘不是物理损坏，即使系统被恶性病毒和非法程序破坏，用户的电脑和重要信息也能安然无恙。《拯救者》不仅对中小企业办公用户和个人电脑用户非常有用，而且对那些用户不确定、操作随机性大的电子教室、计算机培训中心、网吧等也相当实用。

……………………本刊记者

火柴头儿英语（二）

今年7月下旬面市、由外语教学与研究出版社制作完成的多媒体教学软件《火柴头儿英语》之二，又为我们证明了两个相应的命题：如何将属于成人的多媒体与儿童趣味更好地融合于一体；如何让动画这一具有游戏特性的形式，成为儿童获取知识的媒介与手段。《火柴头儿英语》之二适用于5-10岁儿童，它采用三维动画的表现手法，以可爱的拟人物——火柴头儿为主角，寓儿童的日常生活于场景中，令其在与火柴头儿同玩乐、同游戏中，获得足够的单词量以及简单的常用语。《火柴头儿英语》之二相较于一代，在构思上更为精巧，同时也更为感性。虽然与纸介质的书籍等相比，图画、图像是认知上的退化，但儿童更应该去感觉，而非去思考。



……………………本刊记者

树人套装Ⅱ 热卖中

在辅导学生学好课内知识、提高综合素质的前提下，树人公司推出家庭教育软件《小学套装Ⅱ》9CD、《初中套装Ⅱ》9CD、《高中套装Ⅱ》7CD。这3款套装软件所包含的内容全面系统，既有与现行教材同步的内容，又有素质提高的方面，小学套装包括数学、语文、英语、写作、奥林匹克竞赛；初中套装包括数学、语文、英语、物理、化学、写作及中考相应内容；高中套装包括数学、语文、英语、物理、化学、写作及高考文理科相应内容，其中的"名师导学高中数学"是指导学生学好数学的好伙拌。每款树人教育套装内容丰富，光盘数量多，实用性强，是帮助学生提高学习能力和全面素质的首选软件。



零售价：128元/套

黑客攻防技巧大全 热卖中

北京智胜伟业推出的教学软件《黑客攻防技巧大全》于近日隆重上市。该软件共2张光盘，第1张光盘通过新颖的多媒体屏幕配音录制等直观教学方式，详细阐述了黑客攻击计算机的理论、方法、技巧以及防御等方面的种种方式方法；第2张光盘提供了超大容量的2000余种黑客攻击工具与防御工具（另赠神秘工具包，请在B盘中自行寻找）。这套软件内容几乎包括全部的黑客相关知识：黑客的解释、黑客的历史、黑客的个性、黑客的原则，作为一名黑客应具备的基本网络知识，黑客多种独特的攻击手段以及系统的40多处漏洞及防御的方法，防火墙的使用原理、方法，绝非其它仅仅收集部分黑客工具和文章的所谓"黑客光盘"可比，是真正的多媒体原创教学。想看看黑客到底有多厉害么？快来试试！这里还有黑客黑样示例——北约轰炸中国驻南联盟大使馆期间中国黑客的"杰作"。软件随光盘附赠80页精美说明手册。



零售价：28元（2CD）

网页＋多媒体制作全面通 热卖中

《网页＋多媒体制作全面通》共由8张CD组成，包括了《动态网页DIY》——Flash 4，"闪电"教学更轻松；《梦幻网页DIY》——Dreamweaver 3，编织你的梦想，实现你的理想；《网页图形与动画制作实例》——Fireworks 3，网上图形动画轻松搞定；《多媒体制作完全DIY》（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ）让你成为真正的电脑、平面设计高手和多媒体制作大师。同时该产品还附送8本杂志和8本攻略本，包括《上网完全DIY》、《Linux DIY掌中宝》、新酷硬件全面解析、PC应用全面解决方案、珍藏游戏全攻略手册等内容，可是说是一套电脑完全工具教学宝库，非常适合初学者学习研究，具有很高的收藏价值。



零售价：58元

笑傲江湖之日月神教 热卖中

《笑傲江湖》游戏完全忠实于金庸原著，其人物形象由以浪漫画风闻名的知名画家平凡和陈淑芬绘制，游戏设计以三维立体真实场景的方式，重新诠释了这部经典武侠小说。玩家在游戏中可以很明显地看出中国南方与北方城市的不同，同时运用电影手法，让视点一路跟随玩家移动，时而拉远，时而贴近，使视觉随着剧情的起伏而变化，以真实的感觉"游走"于金庸的武侠世界；创新的战斗系统，使玩家可把各路武学招式相互组合，连续攻击，随心所欲地施展出各种绝技。置身于"独孤九剑"的武学境界，你就是令狐冲！



零售价：69元（4CD）

洛克人危机 热卖中

洛克人为了寻找失落的古文明又再度回来了！从小就被巴瑞尔教授收养的洛克人，一起与教授的孙女萝儿长大成人，时光很快就过了14年，3个人为了想要揭开伟大的遗产之谜，一同来到了这块名为卡特罗克斯的海岛上，并且与来袭的海盗展开了激烈的战斗。为了维护正义，为了继承洛克人失踪双亲的遗志，3个人绝对不可以输掉这场战斗。但是，故事真的会如此顺利地进行下去吗？该游戏为全中文界面，让你轻松上手；精彩的过场动画，紧凑的剧情，使你仿佛置身于场景之中；游戏提供即时小地图，你永远不会迷路；游戏结合动作/角色扮演/解迷等类型于一身，更增加了游戏的耐玩度。



零售价：48元（2CD）



新品热报

共享软件需不需要对用户负责?

本刊记者

当今网络正处在飞速发展中，自然是多事之秋，我们暂不谈7月28日在NASDAQ指数全面上扬的大好环境下，4只中国概念股（搜狐、网易、新浪网和中华网）遭到的沉重打击，也不说Boo.com的崩溃给网络公司带来的启迪。现在，我们来谈一谈发生在我们身边的故事，或许你也认识到更应多加关心与自已相关的一些信息。

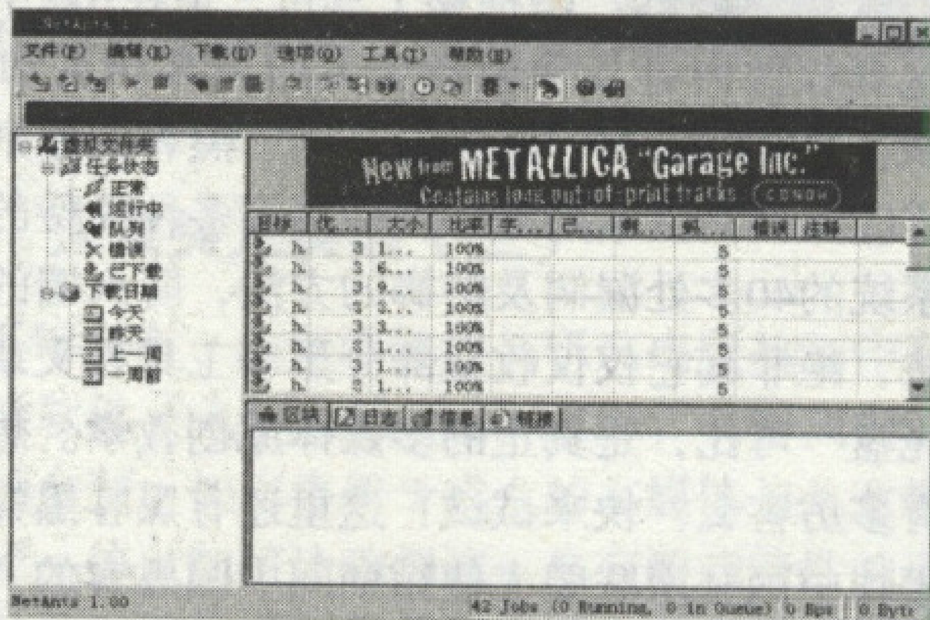
今年7月21日，在新浪网应用软件论坛刊载了这样一篇帖子："免费软件藏'阴谋'：泄漏用户个人信息"。下面是部分节选：

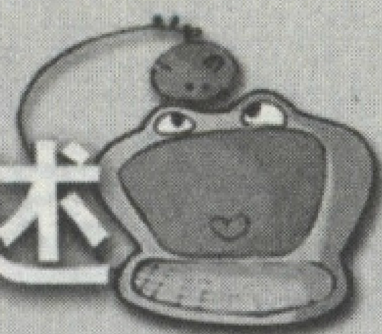
最近因为经常上网，为保证机器不被黑客攻击，特意装了个网络防火墙软件，可以实时监控网络端口。令人吃惊的是发现了我自己机器上的"黑客"。在利用NetAnts网络蚂蚁和JetCar下载时，防火墙软件不断发出警告，有非授权进程在访问网络，而且都是同一个地址。该进程为Windows系统目录下System子目录下的Msipcsv.exe文件，访问地址ans4.adsoftware.com是一个国外的站点，所用防火墙软件为AtGurad。

反复安装后发现Msipcsv.exe是通过NetAnts和JetCar（FlashGet）的安装程序装上去的。然后，调查该程序访问的站点，这是一个重定向网站，实际站点被转到http://www.Radiate.com/。这是一个广告站点组织，该网站主要意思是说，目前许多用户下载软件不付钱，免费使用软件。为使软件开发人员获得报酬，可以在开发的软件中藏入一个小程序，一旦用户上网，就自动向这个网站传送用户信息，然后通过这个网站与其他广告商的合约，按使用软件的用户访问次数向软件开发人付钱。最使我担心的是，其中提到可以将使用软件的用户详细信息提供给软件开发人员。而且，在NetAnts的功能介绍中，有这么一条：自动获取拨号网络的口令配置拨号时，可以不填写User和Password，网络蚂蚁将从系统拨号网络中获取上一次的用户名称和口令。不知我的用户名和密码是否也被它传给了他人。

该网站提供给软件开发者一些SDK开发工具，利用这些工具可以开发出含有以上这些功能的软件，就可以在任何程序中加入秘密访问的功能，上面发现的Msipcsv.exe就在其中。该网站上也列出了许多放入该组织的软件：Go!Zilla、CuteFTP 3.0、NetAnts、Net Vampire、JetCar、CuteFTP 3.0 beta等。具体参看：http://www.Radiate.com/advertisers/products.html

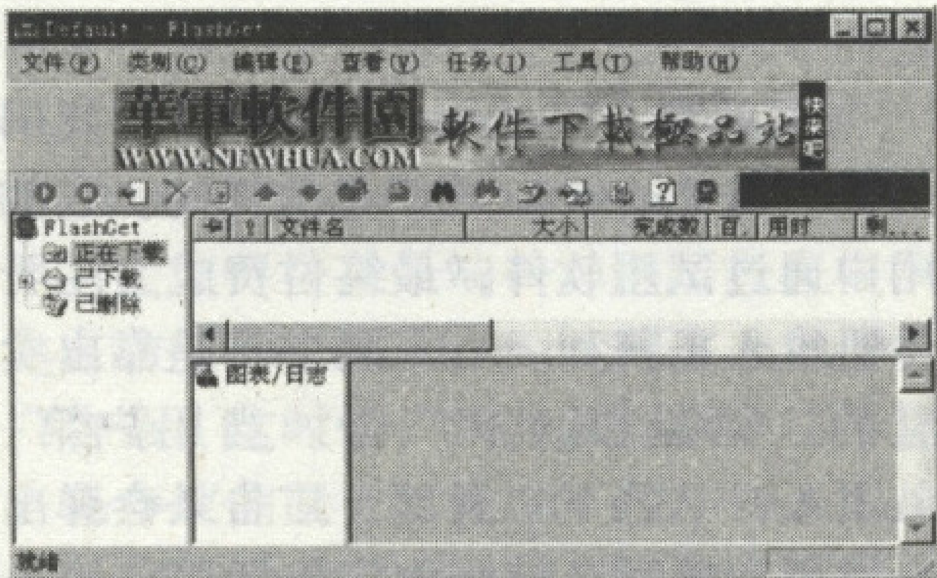
总之，自己的机器不在我的授权下将我的信息传给别人，或者访问一些我不了解的网站实在是不能接受。占用的网络资源点击些广告还可以接受，但谁能保证这个站点是否安全，不会入侵我的系统，不会将软件用户的信息交给别人，这道后门不会被黑客利用？这些情况实在令人难以接受。号称是免费下载，但却通过这种用户不知情的情况下获取利益和他人信息。另外，发现在软件的安装时有一个授权文件License（用户许可协议），由于完全是英文的，所以没有注意，而且原先以为和其它软件一样是禁止复制等版权信息或是像自由软件可以自由复制等信息。这次仔细一看，原来是http://www.Radiate.com/提供的一份版权文件，其中提到了它的行为。但对于不懂英文的朋友等于没用，而且即使懂英文的人，又有多少人会仔细看过。我不知道这种做法是否违法，这和黑客或特洛伊木马程序有何区别。但我认为这是不合理的，也请各位讨论一下，希望能有个结果。





网络蚂蚁的作者洪以容先生针对此事于22日回了一个帖子：**网络蚂蚁有话说，信息收集取决用户自愿**。下面是部分节选。

我觉得可能有些地方需要解释一下。网络蚂蚁是在去年8月份放上Radiate公司提供的广告条的，因为我觉得Adware这种形式比较适合，而且其他国外著名的下载软件也都先后使用了Radiate的广告条技术。从技术上来说，在软件里面加入Radiate公司的广告条是比较容易的。Radiate公司提供了完整的SDK开发工具，开发人员需要做的事情很少。在程序中调用Radiate提供的API函数就可以创建广告条，但是程序本身并不能控制广告条显示何种内容。在安装程序中，必须拷贝Radiate广告条所需要的几个文件到Windows系统目录中去，其中包括：Adimage.dll，Htmdeng.exe，Msipcsv.exe，Tfde.dll，Ipcclient.dll。程序运行时，Radiate广告条就开始工作了。



那么广告条运行到底会干些什么事情呢？可以看一下Radiate网站上有关的声明，地址是http://www.Radiate.com/privacy/falserumors.html。

简单来说：Radiate公司会通过广告条发送广告信息到用户的机器，当用户对广告信息感兴趣的话会点击广告，点击信息会发送给Radiate公司的服务器，并打开与广告内容有关的网站。另外，当用户第一次使用嵌有Radiate广告条的软件时，广告条会弹出一个窗口来调查用户情况，根据调查结果就能发送用户可能感兴趣的广告。当然，用户也可以不接受调查，按“Cancel”就可以了。在声明中还写道：Radiate的广告条不会跟踪用户访问网站的习惯，不会监视用户的行为，也不会搜索用户存储在计算机上的个人信息。用户担心的“广告条收集信息”其实就是指刚才讲到的第一次运行时弹出的调查窗口。如果用户按“Cancel”取消调查的话，就不存在上述问题了。所以说，这个“信息收集”是完全建立在用户自愿的基础上的。

前文还写道：“而且，在NetAnts的功能介绍中，有这么一条：自动获取拨号网络的口令配置拨号时，可以不填写User和Password，网络蚂蚁将从系统拨号网

背景资料与网友论点选摘

背景一——eBay的恶梦

世界最大的拍卖网站eBay被一个只有30人的小公司Bidder's Edge逼向困境，它们的法律之争赌注是：网站的开放性和用户对它进行导航搜索的自由。主要原因是Bidder's Edge将它的导航者〔迅速采集互联网上资料的软件〕送上了eBay和其它网上拍卖站点。

背景二——网民非议“口对口”

一个个人网站介绍了网易“口对口”的主要功能后说：“一旦成为网易OVO的用户，只要你上网的时候打开OVO，那么你访问哪一个Web站点，停留多长时间，这些绝对的个人隐私就会被网易通过OVO来收集。”网易公司卢山答：“用户个人在网上浏览的个人信息，我们是不记录的，所以也谈不上把用户在网上的这些行为信息与他人共享。”

背景三——网络时代的隐私权

20世纪60年代以后抽象的计算机机能的提高产生了现代隐私权的观念，即所谓的“信息隐私权”概念。隐私权的解释也从“不受干涉的权利”转为“控制与自己相关的信息传播的权利”。这种信息隐私权就是个人信息支配权、个人信息管理权和个人信息控制权。自然这种个人主体性控制、支配和管理个人信息的权力也产生了禁止他人不当利用、未经许可利用乃至篡改的权能。

背景四——网上隐私保护方案获批

2000年7月27日，美国联邦政府批准了互联网广告业界提出的旨在保护网民隐私权的自律方案，提出该方案的是代表全美90%在线广告商的一家行业组织。该方案规定：消费者有权阻止通过电子邮件及浏览历史收集自己的个人资料；商家不得利用消费者在网上给出的健康医疗或金融财产的资料、社会保险号及在线性行为习惯决定要向他们的屏幕发送什么样的广告；消费者还有权要求查看商家已经收集到的关于自己的信息。

背景五——ADWARE的几种形式

被购买成为商业软件，国外的例子也不少。比如Norton Ghost，被购买后成为Norton工具软件中的一员，不再以共享软件形式发布，而是成为商业软件。也有另外一种形式，比如WinAmp，被AOL收购后，反而成为Freeware，这可以看作是网络公司通过购买著名共享软件来吸引别人注意力的手段。张小龙的Foxmail类似于后者。

软件注册方式：国外共享软件的主流模式。国

络中获取上一次的用户名称和口令。不知道我的用户名和密码是否也被它传给了他人。”网络蚂蚁中确实有这个功能，但是由于软件和广告条控件之间并不存在任何可以交互的接口，所以软件无法提供任何信息给广告条。因此，我可以保证网络蚂蚁决不会把“上一次的用户名称和口令”发送给广告商。

由此看来，如果Radiate公司真的是完全照声明做的话，用户的那些担心是完全没有必要的。国外也曾经有一段时间就“Radiate广告条收集用户隐私”而闹得沸沸扬扬，调查的结果证实了Radiate的清白。所以，我有理由相信Radiate决不会公然违背自己的声明，非法收集用户隐私。相关内容可以访问http://www.Radiate.com，其中有详细报道。

无疑，此帖子是一石激起千层浪，因为当今社会大家对个人隐私太敏感了，而且如果未经授权，有人利用软件收集个人信息，这肯定是违法的，网友不会默视。因此就此事我们采访了NetAnts的开发者洪以容先生与JetCar的开发者侯延堂先生。

记者：请介绍一下软件加入广告条的一些情况。

洪以容：网络蚂蚁开发至今已经超过2年多了。一开始，它是作为Freeware发布的，所以我始终没有收入来源。去年8月份，我发现大多数其他下载软件上都放置了广告条，觉得这种形式不错，于是开始在网络蚂蚁上放上了Radiate公司的广告条。

记者：免费和共享软件给用户的印象是免费，而不应包括提供给相关组织关于用户的个人信息，那么，如果在第一次提示输入用户信息时，用户不输入，是不是以后Radiate网站肯定不会再收集到用户信息？

洪以容：Freeware当然是不需要用户向作者付费的，但是Shareware可不是这样的。它的目的就是希望用户通过试用软件，最终付费成为注册用户。作者靠注册收入来获利。Adware并不是靠出卖用户资料来获利的，而是靠显示广告。当用户第一次使用嵌有Radiate广告条的软件时，广告条会弹出一个调查窗口来供用户填写，填写内容包括用户的一些个人资料和兴趣爱好。Radiate获得这些信息的目的是为了今后能够根据用户的喜好有针对性地投放广告，这其实非常类似于我们平时熟悉的网站注册过程。当然，如果用户担心因此会泄漏个人隐私的话，他可以按“Cancel”按钮取消调查。所以说，这个“用户信息

外在这个方面已经形成了完善的体系，许多著名共享软件也靠注册费用获利丰厚。但是目前国内共享软件靠注册费用来维持的话还很困难，一方面是用户还不熟悉共享软件，注册比例很低；另一方面网络支付还不方便，没有好的软件注册代理机构。

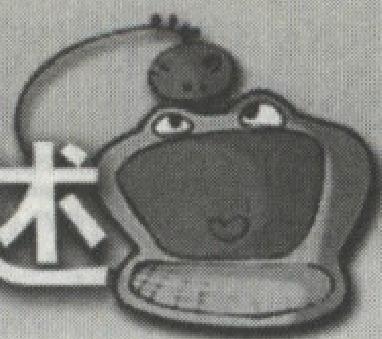
广告条方式：新兴的共享软件形式。这方面的代表是美国的Radiate公司，世界上大约有500多个软件使用了它的广告条。个人觉得这是一种很好的形式，用户不直接向软件作者付费，软件作者也能够靠广告收入盈利，而且不怕盗版，因此比较适合国内共享软件。但是，适合这种形式的软件种类比较狭窄，局限于网络应用软件。

关于NetAnts与JetCar风波的一些观点

任良（飓风软件系列的作者）：Radiate是为软件作者提供一个控件，放在软件界面里就可以使用，软件安装时需要把Radiate控件相关的5个动态连接库及程序安装上去,文中提及的Msipcsv.exe就是其中之一。我个人认为，一点是可以明确的，广告控件及相关程序及动态连接库是不受安放控件的软件控制的，所以NetAnts、JetCar等不会因为Radiate变成黑客程序。

现在争论比较厉害的那个Radiate的Msipcsv.exe程序，它的具体功能，Radiate的开发文档简单描述如下：Msipcsv.exe performs all network communication and also manages the offline ad cache.(译：Msipcsv.exe提供网络联接、离线及cache管理的功能。)我想Msipcsv.exe执行网络通知功能，估计其主要作用是把用户广告软件里显示的一些广告数量，点击次数等反馈给Radiate，它可以按照这个来统计软件作者的收益等。具体谈到它透露个人信息，一般含有Radiate广告控件的软件第一次安装时会出来一个界面让用户填写一些信息，如电子邮件，爱好等，这个Radiate用来向用户收集的信息可以不填写。我想如果会泄露个人信息无非是这些，当然你可以什么都不填写，在Radiate隐私保护条例里也说明了这些信息的具体用途。在http://www.radiate.com/privacy.html有描述，它不会具体到个人，只是一个整的统计数据供广告客户参考。

我觉得Radiate这个公司还是可信的，目前国外像Radiate这样的软件广告公司还有几个，不过可能Radiate做得大一点，它的客户里有好多都是比较有名的共享软件作者，据说它的广告装机量已经达到2200万。其实任何网络客户端软件，比如你的邮件



收集”过程是完全建立在用户自愿接受的基础上的。在这个调查过程结束之后，Radiate广告条在运行中不会有任何收集用户信息的行为。

侯延堂：除了原先的免费和共享软件之外，近几年出现了广告支持软件。该种软件已成为新的趋势，目前不少免费和共享软件均转为该种形式。Radiate保证不会收集用户信息。

记者：由于程序打开了个别端口，Radiate能利用这些端口作一些事情吗，如恶意收集信息。或者其它黑客是否可以利用此端口作一些对用户不利的事情？

洪以容：Radiate广告条是主动连接到存放广告的服务器上的，而不是侦听在某个端口。这两者有根本的区别。比如你在访问一个网页，而此网页上包括了一个BANNER广告条。这时候，浏览器就会自动连接到BANNER广告条存放的服务器去，下载广告条图片并且显示。Radiate广告条的技术原理与此非常类似。在使用带有广告的软件过程中，该软件肯定需要同Radiate的站点连接并且通讯，因为，在软件显示的广告是从站点上传下来的。Radiate可以控制多久更换一次广告，显示什么广告等。所以说，Radiate广告条自动连接国外的指定服务器是毫不奇怪的，就像ICQ工作必须连接ICQ服务器一样，是广告条正常工作的必要条件。由于Radiate广告条并没有侦听在固定端口，所以不存在黑客利用此端口的问题。

侯延堂：老版本的SDK有打开端口之说，新版本（目前使用）中通过IE的内核下载和显示广告。

记者：此事为什么不在说明文件中对客户明确提示？以后如果还放此功能的情况下，是否考虑用中文说明，而不是大家很少看的英文License。会不会提供不含广告条的版本？

洪以容：在所有版本的网络蚂蚁里面，我的License文件都是全英文的，里面包含了Radiate公司有关广告条的版权声明信息。一方面是由于Radiate公司要求作者必须原文包含其License声明，另一方面是由于此类声明比较难以翻译。所以，在网络蚂蚁发布的各种语言版本中，我统一只使用了英文License。以后，我考虑会在说明文件里加上有关广告条的说明的。目前，网络蚂蚁仍将采用Adware的形式。

侯延堂：安装的时候显示软件许可协议，中间包含了Radiate的协议，没有翻译是因为水平有限和时间比较紧。注册以后FlashGet不会再调用广告系统，可以

软件、FTP软件等等，会点程序的人都知道，如果真使坏，什么都能做到，可以说防不胜防。关键是公司的信誉，一个正规的美国商业公司，软件用户的个人敏感信息我觉得对它来说没有多少价值，所以估计不会冒巨大的风险来收集。

下面是国外几个权威机构对Radiate的检验结果：

Computer Virus Myths at Kumite.com

http://kumite.com/myths/

Network Associates: "Aureate Virus" is a Hoax

http://vil.nai.com/vil/ve98516.asp

McAfee.com: "Aureate Trojan:" Virus Hoax

http://vil.mcafee.com/dispHoax.asp?virus_k=98516

"Fears Unjustified" Article from the VP Technology of Ziff Davis

http://www.zdnet.com/pcweek/stories/columns/0,4351,2478459,00.html

蔡旋（超级兔仔MagicSet的作者）：个人看法，我一直是鼓励国产共享软件使用广告条的，因为国内做共享软件不容易，这样做可以为软件作者增加收入，使得软件有所发展。我相信NetAnts、FlashGet的软件作者为人，不会为了钱而将用户信息泄露的。如果真的是在泄露信息，也是广告条提供商在欺骗所有的人，软件本身是清白的。希望软件作者仔细检查一下自己的广告条，不要因此而造成用户的损失；用户们也应该体谅到共享软件的难处，免费软件的背后有着作者多少的艰辛。

阿楠：我认为NetAnts不会泄露用户信息，我坚信一个好的共享软件作者，既然选择了这种Share与Free的精神，那么他就不会为这种纯洁的精神玷污上任何黑点。

hohband（新浪网友）：一、当你第一次安装一个带“Ridiate”广告的软件时，Radiate会弹出要求你提供一些用户信息。这些用户信息会传回Raidate网站，但是Radiate否认未经用户许可传送用户个人资料。至于究竟有没有，国外的用户也在争论，目前来看Radiate占据上风，一个提出指责的专业人士已经收回了他的评论。二、在使用带有广告的软件过程中，该软件肯定需要同Radiate的站点通讯，因为在软件显示的广告是从站点上传下来的。Radiate可以控制多久更换一次广告，显示什么广告等。三、带广告的免费软件可能将会越来越普遍。

删除。

记者：如果某个共享软件因为此类程序而造成了用户损失，你认为该如何处理此事？

洪以容：如果广告条确实侵犯了用户个人隐私，那么共享软件作者就应该将此广告条从软件中去除。已经造成的损失我认为不应当由共享软件作者承担。打个比方，你把房子租给别人使用，而那个人在你租给他的房子里面偷偷干坏事的话，不知情的房东是没有责任的。（编者注：国家有明文规定，租房要办暂住证，如客户未办，是不允许房东租房的，如出了事，房东也有责任。）

侯延堂：如果Radiate确实存在偷窃用户信息的行为，共享软件的作者同样是受害者。我们可以通过法律手段来状告Radiate.

记者：请论述一下你对此事总的看法？

洪以容：这件事情我觉得还是比较简单的。用户担心Radiate的广告条会泄漏用户隐私，其实这种担心是没有必要的。从Radiate的网页上面获知，目前每天大约有28 000 000位用户在使用嵌有Radiate广告条的500多个软件。国外用户的隐私保护意识非常强烈，如果Radiate广告条真有问题的话，恐怕也不会有这么多用户使用带有广告条的软件了。归根结底，真正的焦点还在于一点：Radiate的广告条是否侵犯了用户个人隐私？我对此的回答一直是：不会。

侯延堂：广告赞助软件这种形式还是比较好的，用户可以免费使用软件，软件作者可以获得收人来继续开发新版本。显示广告必然要连接广告服务器，由此导致一些用户误解。由于Radiate保证没有偷窃用户信息并且没有任何证据表明Radiate偷窃用户信息，所以使用应该是安全的。当然任何软件如果出于恶意都有可能偷窃用户信息，就像有一些色情游戏软件拨国际长途。如果有任何证据表明Radiate偷窃用户的信息，我们可以通过法律手段来状告Radiate。

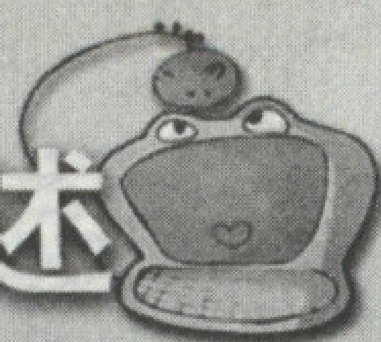
通过此事的调查，读者应该有了一个大致的了解，也就是说NetAnts与JetCar等共享软件不会泄露用户的个人信息，而Radiate网站也是一个正规的商业站点，不会恶意采集用户的隐私，那么现在看来用户没有担心的必要。不过相信大家都知道Windows98曾留有后门，以及东芝笔记本曾为产品的本身质量问题向美国用户有价赔偿，而并没有对中国用户赔偿，这说明

我们正在使用的很多免费软件，早已经超出了“业余爱好”所能提供的能力。一个高质量软件所“吸”走的人力物力是非常大的，必须要有一种模式能让软件开发者从中获得必要的补偿，否则大家只能看到这样的免费东东越来越少。四、未经用户许可收集资料肯定大错特错，但是不要将这种愤怒转嫁给洪以容这样的作者。即使Radiate真地盗窃了用户信息，洪以容也只是这个事件的另一个受害者，而不是他们的共谋。

winning22（新浪网友）：解决NetAnts问题的关键

1、NetAnts是否真地泄漏了客户隐私，它到底向广告商传送了哪些资料？2、NetAnts的作者应该做一个明确的解释(如有必要，还需向公众道歉)。3、对正在使用NetAnts且对“广告功能”反感的用户，作者应该提出解决办法：客户自动放弃使用该软件，或作者用其他不会引起误会的广告予以替代。4、NetAnts如果在以后版本中还使用此功能，应在安装前向客户明确提示。

左轻侯（新浪网友）：这是我第二次看到这个问题，又出来澄清一次。NetAnts是使用了Radiate公司的广告条。Radiate公司是国外一家著名的软件广告公司，该公司通过在共享软件上发放广告条，来赢得收入，并向共享软件作者支付一定费用。从技术上来说，就是在软件中嵌入该公司发放的软件代码，从而使软件可以显示特定的广告。这些代码会定时连接到Radiate公司的站点，下载最新的广告banners。同时，由于Radiate是按照用户数量和广告的显示时间来支付费用的，所以这些代码也有统计用户数量和显示时间的功能。Radiate根据这些反馈信息计算软件作者的报酬，同时作者也可以得到软件使用人数的统计报告。那个amcdl的子目录是存放广告条的Cache的，为了保证在未连线时也有广告条可以显示。这早就不是什么秘密了，很多著名的共享软件，如国外的Go!Zilla、CuteFTP、NetVampire，国内的NetAnts、JetCar、飓风搜索通等等，都是Radiate的客户。共享软件作者将自己的软件免费提供给用户，并且出售软件上的一块空间搭载广告，获取一些收入，在一个商业社会里，我不觉得有什么大惊小怪的，没必要危言耸听。至于把洪以容跟黑客拉上关系，纯属无稽之谈。在中国，共享软件还处于比较幼稚的状态，在国外，共享软件早已经是一个正规的产业了。



了什么，又意味着什么。所以就此事我们的观点是：首先，我们理解并支持共享软件作者在程序中放置广告条。我们知道很多作者在开始开发共享软件时是出于个人爱好，而长期坚持下来是非常不容易的，就拿NetAnts的作者来说，2年来不断地开发完善程序，而并没有任何收益，但是请大家注意毕竟长期的软件开发是需要资金的；其次，NetAnts等共享软件提供了英文License，此点我们有待推敲。很明显，对于国内用户来说多数人不会去看英文License，而在安装程序中，也没有明确提示程序会由于安装广告条而打开电脑的某个端口，会不会留有隐患，所以才会引发此次争论。希望软件作者今后能注意此方面，不要认为国内用户层次还不是很高，而有所忽略；再有，有些共享软件做得很好，实行这样一种作法，如果你注册了软件，那么就不会再出现广告条，我想也许这更符合共享软件的特征。

现在，我们再从NetAnts与JetCar的风波中引申来谈一谈“共享软件需不需要对用户负责？”这个话题。

洪以容：说实话，刚刚一看到你的这个选题名称，心里面感到不太舒服，觉得对用户会有误导。但是过了一会也释然了。共享软件作者当然需要对用户负责，而我正是在相信Radiate公司无违规行为的基础上，才在网络蚂蚁上放置其广告条的。

任良（飚风软件系列的作者）：中国的共享软件刚刚起步，好多做法还不是很正规，比如看到好多国外软件安装之前都有个协议什么的，里面一般都包含以下的文字：This software is distributed "AS IS".No warranty of any kind is expressed or implied.You use this software at your own risk.The author will not be liable for data loss,damages,loss of profits or any other kind or loss while using or misusing this software.（译文：按现状发布，不作任何担保或暗示，使用该软件后果自负。对于使用或误用该软件所造成的数据丢失、损害、利益损失或任何其它损失，使用者后果自负，软件作者概不负责。）

事实确实也如此。我觉得共享软件由于本身的特殊性，作者法律上对自己的软件不需要负责，但道德上还是应该负一定责任的。虽然负责的范围可能很有限，因为目前好多国内的共享软件作者，大都是业余时间个人爱好型的创作，能得到的物质回报很小或者没有，所能拿出来的精力也很有限，这也要求广大共享软件用户的不断支持及理解，给共享软件持续发展的空间。作为共享软件作者个人，不管怎样，在自己的能力范围内为自己的作品对最终用户提供帮助、支持等，还是有义务的。

侯延堂：软件对用户负责，如何负责？我不太明白。我简单地理解为共享软件和任何其他的商品一样，当然需要对用户负责，正因为对用户负责，我才会不断的完善软件，使得bug更少，功能更多，另外努力回复用户的信件。我认为用户也应该对自己喜爱的软件有一些责任感，比如报告bug，向作者注册等等。

阿楠（中国共享软件网站）：关于这个问题，我个人认为，无论是免费软件也好，共享软件也罢，既然是想为广大用户和网友提供这种服务当然就要去对用户负责，这一点无须质疑的，关于“NetAnts与JetCar风波”，我个人认为两位软件作者的态度都是非常好的，都在第一时间给了大家比较明确的答复，而且NetAnts的作者洪以容也向大家把事情的经过解释的非常清楚了，首先这种态度就是非常值得我们尊敬的。

好了，读者看完上面软件作者的释疑之后，再听一听笔者的见解。可以肯定的是共享软件当然需要对用户负责。一般大家都这样理解，作为共享软件不需要担负法律上的责任，而属于道德范畴。其实，这里也有一个误区，请问，我蓄意开发了一个打开机器端口，留有程序侵入后门的共享软件，我是不是就毫无责任呢？那么，再请问，为什么Windows与Office此类软件一发现程序漏洞就赶快出补丁呢？真正原因就在于一个软件程序不允许存在被别人利用进行攻击的漏洞。程序有Bug在所难免，但程序不允许人为地留有后门，在此方面是没有共享与商业软件之分的。要不然，为什么我国一直在致力于自主操作系统的开发，而谨慎使用其它留有后门的操作系统。所以，我们认为从法律上讲，也不会任由共享软件不负责任地发放与使用，共享软件需要对用户负责。说得严重点，如果某日牵连上特洛伊木马这类概念，共享软件肯定会与法律打交道，不然的话，恐怕以后所有的病毒与木马都会打着共享软件的旗号，而不用担负法律责任了。的确，技术的发展总是快于法律，在无国界的Internet上，有很多新兴事物需要完善，在此我们祝愿共享软件一路走好。

注：文中作者及图文与网友发言仅代表个人观点与本刊立场无关。欢迎读者开展讨论。

E-mail：reader@popsoft.com.cn

文章部分内容摘自新浪科技、索易、网络报。

电信"降价"福兮祸兮

北京 尚进

就在大家等待极具争议的CNNIC排名公布之际，另一个饱受垄断指责的众矢之的——中国电信却抢先一步报出了今后调整电信资费的计划，提前引发了一次大"地震"。

如此降价

按照计划建立所谓的"呼叫建立费"，即每打一次电话所收取的一个固定价格的费用，目前设想是每次0.10元左右，与通话时长、是否长途没有关系。中国电信在解释此项费用时称，此次调价的目的是与国际接轨，在大幅降低国际话费、长途话费的同时，适当提高市话标准，现行的每3分钟0.18元改为每分钟0.10元。这样一来，市民每打3分钟市话就从原来的0.18元变成了0.30元。但是，中国电信有关负责人表示，经过调查表明，市民每打一次电话，通话时长在1分钟以下的占60%，2分钟以内的占30%，3分钟以上的只占10%。由此依据将3分钟1毛8变成了1分钟1毛的"降价"。按照中国电信给出的数字计算，对于使用电话进行一般简短通话的将是绝对的优惠。尽管这一方案尚待信息产业部会同国家计委进行价格听证会，待正式批准后才能实行。但是面对WTO对于中国电信收费的压力，实际批准将只是时间的问题。但是这样的降价难道真使用户的负担降低了吗？

到底要花多少钱

按照电信的统计数字：

60%的人电话只打1分钟以内，按1分钟计费；

30%的人电话打2分种以内，按2分钟计费；

10%的人电话打2分种以上，包括3、4、5、50、500分钟，我们只按平均6分钟计费来计算。

100个人原来的收费：

60人——0.18元×60=10.8元

30人——0.18元×30=5.4元

10人——0.36元×10=3.6元

合计——19.80元

100个人按即将执行的收费标准：

60人——0.10元×60=6.0元

30人——0.10元×2×30=6.0元

10人——0.10×6×10=6.0元

合计——18.00元

从这个计算来看，修改收费标准后似乎收费降低了，但这只是在假设通话时间在2分钟以上的用户平均通话时间为6分钟（笔者觉得实际上要长的多），而且这个时间越长，修改后的标准让电信的收益就越多，可是中国电信所作的表态是"降价"。

到底给谁降价

尽管从表面看以分钟记费将令中国电信统计的60%通话者获得一定的价格优惠，但是我们要看到这60%的使用者更多的是一般的家庭用户，而常规的商务应用和拨号使用互联网者绝对不能够属于这60%之列。而电信给出的一次通话3分钟以上的占到10%，但是通话3分钟以上的用户难道真的只是10%吗？

对于此次"降价"最为敏感的要算是广大中国网民了，不管上网是通过电话拨号还是ISDN，都要支付可观的电话通信费用。而在调价前，一般拨号上网者每分钟平均最低大约为6.3分人民币，而调价后预计每分钟平均要付8分人民币。尽管计算的方法并不是一种，但是此次调整的优惠对象明显是一般家庭和简短使用语音通话者，而受到影响最大的就是网民。

到底谁定价

电信资费调整显然属政府定价行为。但是在《中华人民共和国价格法》中对于政府在必要时可以实行政府指导价或者政府定价的说明中，明显标出了属于自然垄断经营同时也属于重要的公用事业的互联网介入的价格制定标



准。对于制定关系群众切身利益的公用事业价格、公益性服务价格、自然垄断经营的商品价格等政府指导价、政府定价，应当建立听证会制度，由政府价格主管部门主持，征求消费者、经营者和有关方面的意见，论证其必要性、可行性……

但是中国电信到底是企业定价还是政府定价呢？在此很难有人能够明白。

祸兮

尽管CNNIC统计中国网民接近千万，但是按照国际统计，例如IDC的统计，中国的实际网民总数可能不超过400万。虽然这个数字总体呈曲线上升趋势，但是电信高额的收费始终是制约中国互联网发展的一个非常重要的因素。而此次涉及到广大使用电话拨号上网的用户最直接的固定电话费用调整，从某种意义上说是给中国互联网发展泼了一盆不多不少的冷水。在此并不想对网民每小时需要承担多少损失进行计算，但是如此的调整确实需要对中国互联网整体的损失进行一下计算。

如果真的按照中国电信的调整资费标准衡量网络使用中的通信费用，从发展网民保有量上每个季度至少要减少100万的新增网民。由此进一步加剧中国互联网发展中的page与眼球不能等比例发展进而引发网络整体结构发展不平衡，很多需要在线时间较长的服务项目，如ICQ、虚拟社区的发展从支付费用这个侧面受到的影响更为严重。而对于电子商务的发展，由于上网门槛资费的提高，使得互联网使用者兜里的钞票更多地支援了电信发展，而能够用来在线购买商品的钱相对减少，极大影响了本不乐观的中国电子商务发展。除此以外，网络下载、论坛交流等受到的影响更加难以估计。从某种意义上说，此次中国电信固定电话资费的调整不仅仅是调整了电话的收费标准，更是调整了中国互联网的发展结果，限制了互联网的普及以及互联网在实际生活中的应用，尤其是对于尚处在蛮荒阶段的农村互联网打击甚重。

福兮

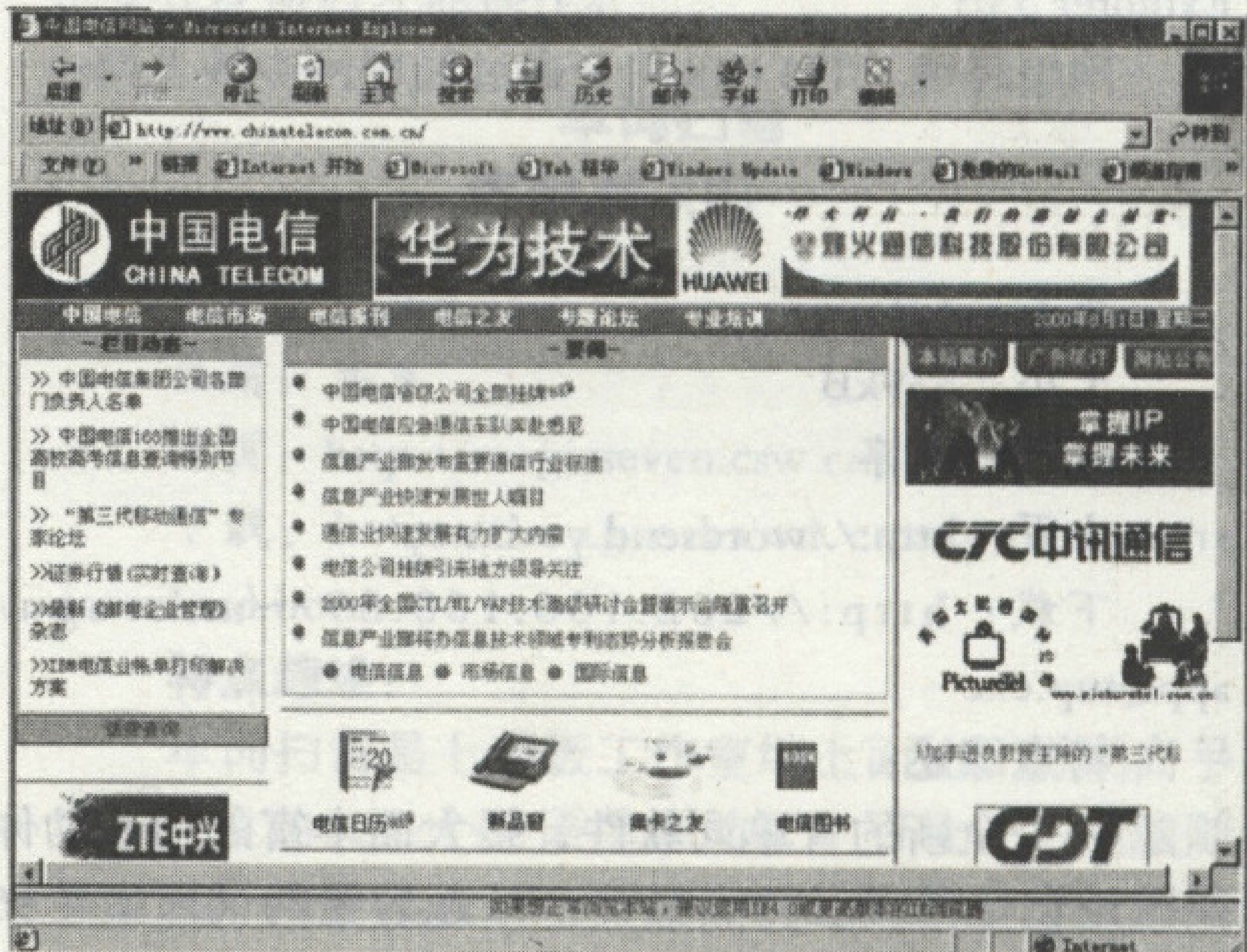
WAP服务。WAP可以利用自身的一些特点吸引那些本打算使用互联网的用户，或者因为互联网资费的提升而将Mail等信息传输从互联网转移到WAP设备或者双向寻呼机上。

另一方面，电信固定电话资费的调整对于西部开发也是有一定的有利影响，可以向互联网发展相对比较普及的东部地区多多收取话费，而由于西部电话普及率不高，进而变相平衡东西部电信差距。此外对于使用有线电视光缆联接互联网也潜层地推动了一把；还有，电信资费的调整明显侧重于家庭用户，只拨打一分钟的电话很大程度上是私人家庭电话。而能够收取较高花费的长时间的电话更多地集中在商业应用和互联网上，而用来上网或者商业应用的用户可以支付的费用相对较宽裕。这也会变相地平衡个人财富和生活成本，使得整个社会的财富支出相对人为地保持一个平衡。

解决方案

其实中国电信给出的调价并没有实际提到互联网，但是普通电话通话费用的变化也就是对于拨号上网费用的调整，由此才引发了如今对于中国电信的再一次发难。但是在实际使用中很多中小城市或者福建的一些城市，在调价之前就一直在实行使用固定电话上网封顶制，也就是硬性地规定了上网所需的市话费用，而对于市话收费则按照有关条例收取。虽然这违背了中国电信的统一定价权威，但是从另一方面为中国电信现阶段互联网使用的电话定价提供了一种可供选择的方式。试想如果中国电信对于使用互联网的用户的固定电话记费也如此灵活的话，相信对于中国互联网的发展也会产生很强的积极效应。

而如果单一地对于使用互联网的固定电话封顶收费的话，那么使用较为频繁没有联接互联网的固定电话也可以通过联接互联网，并通过互联网使用软件拨打普通电话，进而达到减少花费的目的，这对于一些使用电话较多的企业尤为有利。所以说单一的互联网电话封顶制也并不是一个百分之百的万全之策。建议将电话费与互联网接入费用进行结合，可以将花费与网费有机地成比例结合。当然，这只是我们的一相情愿，但初衷还是希望中国电信简单的调价政策不会重创危机四伏的中国互联网。



前言：看过《大众软件》2000年09期杂志的“学习的革命——4款英语背单词软件之评测报告”，于是自己也想写个关于背单词软件的使用报告。正好，《大众软件》杂志社的“红警”编辑和我谈到目前的

黄桷树工作组 Rain-Wind

“学习的革命”的革命

——免费、共享英语背单词软件之使用评测



背单词学英语软件，通过ICQ的交流，我们达成了一种共识——我们对目前一些免费、共享英语背单词软件进行一个使用评测，于是就有了这篇文章。而对于文章的标题，我认为《大众软件》所用过的“学习的革命”就很好，想超越这种标题本身就是一种错误。于是我只有从意念上超越它，所以将自己的文章命名为“‘学习的革命’的革命”，意思自然就是希望我们这里所介绍的免费、共享软件性能不比以前介绍的商业软件差！

在进行评测之前，有必要将计算机配置交代一下，其中所有的学英语、背单词软件均在此环境下通过，如果你在使用过程中有什么问题，请先检测一下你的系统。

硬件环境：赛扬300A（CPU）、64M（内存）、i740（显卡）、YAMAHA719（声卡）、昆腾火球10G（硬盘）；

软件环境：简体中文Windows 98、Internet Explorer 5.0；

网络环境：TPLINK网卡通过局域网专线上网；

词汇终结者

版本：1.2

大小：539kB

性质：共享

主页：http://wordsend.yeah.net/

下载：http://202.106.168.89/~macrogu/appsetup.exe

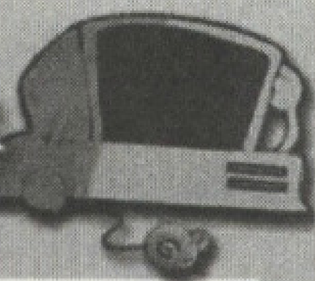
特点综述：

一个全新的背单词软件，强大而丰富的功能助你高效地记忆单词。特点如下：1. 超容量的词库集（86760词）几乎涵盖了各个领域的词汇，从GRE、TOEFL、GMAT、大学英语4、6级，商务英语、计算机英语、新概念英语，到高中、初中、小学英语，一应俱全，真正“终结”了所有词汇。2. 运用国际领先的TTS语音技术，做到每个单词都能发声，每个句子，每篇文章都能朗读，能任意调节音量、语速和频率。3. 创新的滚动条设计，如同新浪点点通一样的小



东东，让你忙里偷闲，见缝插针地记单词。4. 独特的词汇动态分级方法，智能化的管理功能，你所做的只需反复学习测试，词汇量自然会达到一个全新境界。5. 词库章节大小自由设定，从1词到9000词，你既可以每章固定适量数目(缺省为50词/章)，循序渐进地学习。也能够把整本书设为(9000词)自由、分散，均匀地学习全部单词。6. 既可按字母顺序学习，又可随机取词，摆脱按字母顺序记词的枯燥。还能按熟悉程度选择单词范围，重点突破。7. 自建词库功能，能方便地创建任意数量任意大小的词库，轻轻点取鼠标右键，就能把你认为重要的单词加入其中。8. 智能管理功能，词汇终结者将记录你最近10次的学习状况，你可复习任意一次。另外，程序将根据你的测试结果，非常人性化地调整你对某个单词的熟悉程度。真正的多用户设置，互不干扰。

使用简介：



第一次使用时，程序会询问用户姓名，因为它将在最后测试中给出该用户的测试总评。填写完毕，出现一个非常酷的主操作界面。使用之前，你必须使用“词库”菜单选择学习的词库，不过遗憾的是，在未注册版本中，我们只能选择高中第一册、初中英语1－3册、小学英语1－6册和新概念英语第一册，而如果要选择大学英语或者其他GRE托福英语词库的时候，作者就要求你注册了。选择相应词库之后就可以使用左边列表中的学习、复习、测试、听写、听力、打字、查找等命令进行相关操作，且相应窗口都有使用帮助，相信你可以很容易地掌握。

笔者点评：

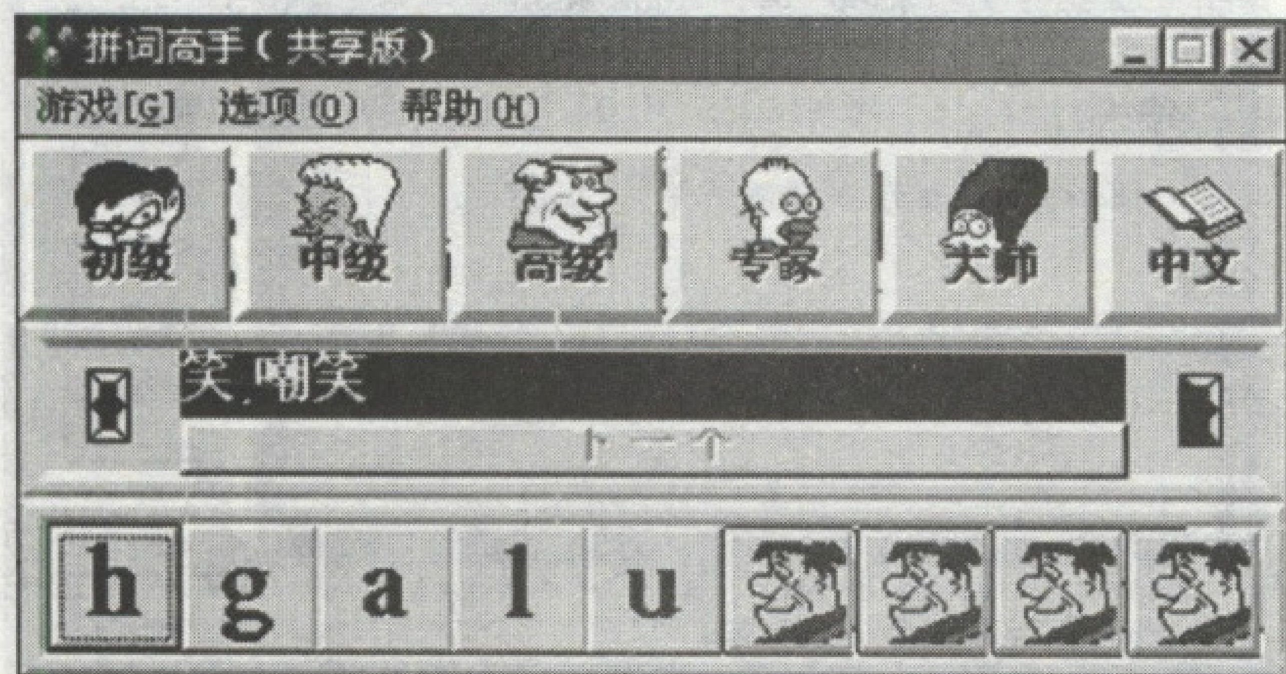
该软件的特色还设置了听力培训和打字练习。在听力培训中，你可以选择自己建立的英文文本，然后听其朗读以测试听力水平。打字练习中，你只需要在出现的英文字母跌落以前，完整而正确地用键盘打出该字母，那么就可以看到该英文的中文含义，让你在游戏过程中不但对英文有了掌握，而且还练习了打字水平，可谓一举两得。当然，一个软件也有它的不足之处。该软件需要我们进行注册才能学习更高一级的英文词库；其次，在使用过程中，我们偶尔会碰到音标不能正确显示的问题。解决方法为：进入一次Windows下的Fonts目录，若还是不行，请下载字体文件（http://go.163.com/~macrogu/PRON.FON），然后拷贝至Windows下的Fonts目录中。

拼词高手

版本：1.1
大小：304kB
性质：共享
主页：http://magicseven.csw.cnshare.net/
下载：http://magicseven.csw.cnshare.net/download.htm

特点综述：

拼词高手是寓教于乐的教育软件，既能帮助你记忆单词，又可作为休闲娱乐，锻炼智力。本软件声、



图并茂，容易上手。用鼠标的拖放操作可简便地将打乱的英文字母互换，最终将原单词拼出。左上方液晶显示当前放置正确的字母数供推理；右上方液晶显示时间分钟数。按“下一个”钮继续拼下一单词，如选中“自动跳词”功能会自动跳出下一单词。难度级别为：初级、中级、高级、专家、大师，随时可按级别按钮选择新一局游戏。“中文”钮打开中文含义液晶显示，既可降低拼词的难度，也可帮您记忆英文单词及其中文含义。一局结束将记录未打开中文情况下的最佳成绩。此外可选择英文字母的大小写、悦耳的背景音乐、生动的声效等。自带单词500个，每级别各100个。利用本软件提供的词汇表编辑功能可以随时增加、删除、修改词汇，达到记忆自己所需单词的目的。

使用简介：

程序主界面比较适合小朋友学习英文单词。在出现的窗口中选择自己要学习或拼写的单词级别（具体级别分成初级、中级、高级、专家和大师5种），当然，根据级别不同，所需拼写的单词难度有所不同。选择难度以后，就可以使用鼠标拖动下边出现的单词字母顺序了，当顺序正确时，会出现下一个测试单词。右上角的“中文”按钮为是否在拼写时显示中文提示。

笔者点评：

该软件的创意应该算不错了，寓学习于游戏之中。想当初我们学习英语拼写的时候总是将单词字母的顺序搞错，有了这个软件作为培训工具，我想再也不会出现以前的那些问题了。自然，该软件也有遗憾的地方。首先，运行游戏学习时没有背景音乐，容易产生厌倦心理；另外，程序只提供了500个单词的培训量，需要更多的，那么你注册吧。其次，虽然它也提供了用户自定义词库，自己为库中添加词条，可是这也要在注册后才能操作。

单词扫雷

版本：1.1
大小：357kB
性质：共享
主页：http://magicseven.csw.cnshare.net/
下载：http://magicseven.csw.cnshare.net/download.htm

特点综述：

单词扫雷是七巧板工作室继上面的“拼词高手”之后开发的又一个英语单词助记学习软件。电脑随机显示几个问号代表某个英文单词让您猜，您只需用鼠

标点取键盘画面上的英文字母，如果猜中则问号显示为该字母，猜不中则“地雷”爆炸，当所有字母都猜对时成绩数加1，最多只能猜错9次，不管猜出与否，最后都将显示单词的中文含义。每局游戏猜100个单词，每局结束显示成绩并记录最佳成绩。游戏难度分为容易、中等和困难3级，容易级已显示出3个字母供参考，并可按“提示”钮自动显示正确字母3次；



中等级无可供参考的字母，但可提示3次；困难级则既无参考字母，也无“提示”功能。本软件自带500词汇量，利用本软件的词汇表编辑功能可非常方便地添加、删除和修改词汇，记忆自己所需的单词。如果您是拼词高手的注册用户，想自己输入单词，只需将词汇表文件*.vcb拷入本软件目录下覆盖即可将之利用。此外可选择大小写、键盘与LCD的颜色、音乐与声效、是否“常居顶端”等。

使用简介：

一个键盘加一个显示屏幕就是该软件的全部操作界面。在“游戏”菜单中选择进行游戏的难度，然后按照出现的提示进行单词中字母的选择，如果选择错误就会听到“啊…”之类的牺牲的声音，如果全部猜中，你会听到鼓掌和喝彩。

笔者点评：

一个简单的扫雷游戏，让我们在放松过程中又掌握了英语。程序为不同水平的用户提供了不同级别的游戏方式。另外，游戏配备的音效也很符合我们的习惯。可以说，它也是小朋友或中学生学习英语单词的一个好工具。同是一个开发组织出品的软件，自然有共同的不足（同上）。

疯狂单词Words Lover

版本：1.0 Beta 7语音安装版

大小：5141kB

性质：共享

主页：http://wordslover.yeah.net/

下载：http://wain.csw.cnshare.net/wlnew.htm

特点综述：

1. 随机取词；2. 独特自动分级算法，按熟练程度自动安排复习；3. 词汇分级浏览，出错率排序功能，记忆速度随意调节；4. 提供近万个单词的记忆方法，近万个例句；5. 重点词库建造功能，方便集中复习；6. 独特基于单词出错率的重点复习功能，可以重点学习大于指定出错率的单词；7. 方便的快速记忆键，减少记忆次数；8. 独特媒体播放功能，能一边欣赏美妙音乐一边背单词；9. 提供开放式词库，随意添加单词库；10. 方便右键菜单功能，操作简便；11. 程序与词库文件分开存放，节省用户时间。总之，有了Words Lover，我们就可以勇往直前，至于有没有记牢不用操心，Words Lover会默默为你安排一切。它被用户誉为智能化程度最高的单词记忆软件。

使用简介：

第一次运行时，需填写用户名称，然后选择单词词库进行学习。看到左边单词中缺的字母没有，按照下边的提示选择正确的字母，你会看到右边出现包含该单词的例句，并为你流利地朗读，怎么样，够眩吧！在使用过程中如果有什么问题，可以看帮助文件，全中文的操作界面和帮助文件，绝对让你感到使用轻松万分。

笔者点评：

从使用过程看，它的确是一个相当优秀的单词记忆软件，让你在单词和例句的交错中逐步掌握它的使用方法，从而达到掌握英语词汇及语法的目的。不过，遗憾的是，它也没有提供背景音乐，我想作者可能是怕影响单词或例句的发音吧。

词汇博士

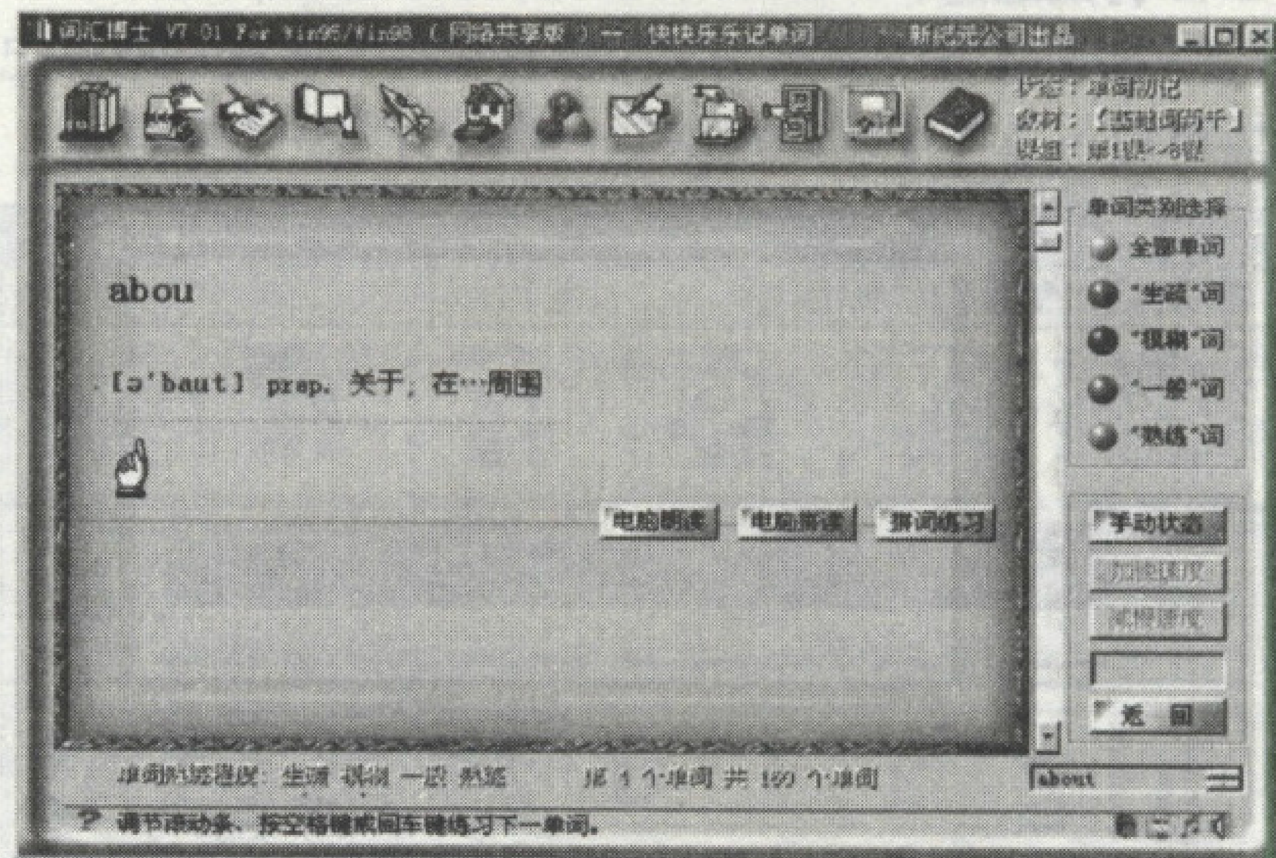
版本：7.01

大小：11MB

性质：免费

主页：http://www.myera.com/

下载：http://newhua.xingtai.net/down/bs701net.zip



特点综述：

新一代英语词汇速记，被用户誉为国内单词学习类软件中的“金牌级”软件。本来是一个商业软件，不过在它的站点上也提供了免费下载，所以笔者才将它收录在此。精美的界面、强大的功能、精彩的游戏。含小学至大学四六级、研究生、GRE、托福、医学、新概念、商贸、电脑等50个词库，用户可创建18个词库。该软件加上语音数据有600MB，作者特意做了个Internet传播版，除了没语音数据外，功能同正式版完全一样。

使用简介：

在主运行窗口中执行“选书”命令，在弹出菜单中选择学习的书籍，再选择课的范围，之后你就可以在主菜单中的浏览、初记、复习、空战、汽车及测试等方式下进行学习了。

笔者点评：

毕竟是商业软件的免费版本，在优美的背景音乐下轻松地学习各个级别的课程，从单词记忆到语法规则，从浏览到复习，都为学习人员营造了一个相当好的学习环境。学习劳累之余，你还可以使用汽车、水果两种游戏轻松娱乐一下，当然，轻松的时候也是学习的过程。说缺点，笔者实在不知道说什么，因为这是笔者使用过程中感到最好用、界面最优秀的软件。

网上背单词NetWords

版本：1.0 Beta 2

大小：1305kB

性质：免费

主页：http://chudu.hb.cninfo.net/XJT/xjt.htm

下载：http://chudu.hb.cninfo.net/XJT/nw10b2.zip

特点综述：

一个人背单词不枯燥吗？为此，就设想让有兴趣背单词的朋友共同进步，这就是该软件的开发背景。它提供从高一到GRE的词汇，同时含电脑、医学、外贸等专业词汇。内有测验模块，自己的水平如何，一测就知，能得到100分以上高分的人，就可以升级学下一个等级的单词。在网上可进行单词比赛，看看谁更厉害？主要特点：1. 内置时间指针，全网同步；2. 内置网络环境检测，通信状态一目了然；3. 内置图像与声音，方便使用与卸载。

使用简介：

运行程序，出现图示画面,点击“电源”键，系统开始初始化，如自检有问题，会出现红色数字，不出现登录画面，并显示可能的出错原因。系统自检后如无问题出现登录画面（如果未注册，可以使用用户名Guest、密码Guest进行登陆），此时你可以选择课本和单词速度。学习时屏幕显示选择题，你按ABCD回答，如果不知道或答错，可以按答案按钮（ANS）。你也可以使用该软件测验你的英语水平，独有的曲线分数算法，把答题时间与正确率有效地结合从而得出你的英语水平。值得注意的是，本算法系统有效地扣除了几率分，得0分不意味着你一道题都没有做对，而是你的成绩还不如全部选择一个答案。呵呵……

笔者点评：

一个在网络时代开发的学习英语软件。最大特色在于开发了在网络上学习英语的平台，使我们可以充分使用网络的交互性和朋友们在竞争环境中学习。网络软件自然也有它的缺点，首先是我们在使用的过程中必须连通网络，这相对于昂贵的上网费好象有点得不偿失；其次，在笔者使用的过程中发现自检总不能通过，可能是笔者用LAN上网的缘故吧。于是把软件拿到MODEM入网的机器上发现能顺利通过，这也说明，该软件对网络环境的支持还不很完美。



另外，在笔者写此文时，还发现了2个软件：“单词快记”和“忆单词”，这2款学习英文单词的软件都需要其它翻译软件的帮助，所以本文不作详细的说明和对比，因为他们只能算作是其他翻译软件一个不挑平台的插件而已。不过，我还是将他们的资料收集如下，如果你对它们感兴趣，可以下载回来使用一下。

单词快记

版本：1.1

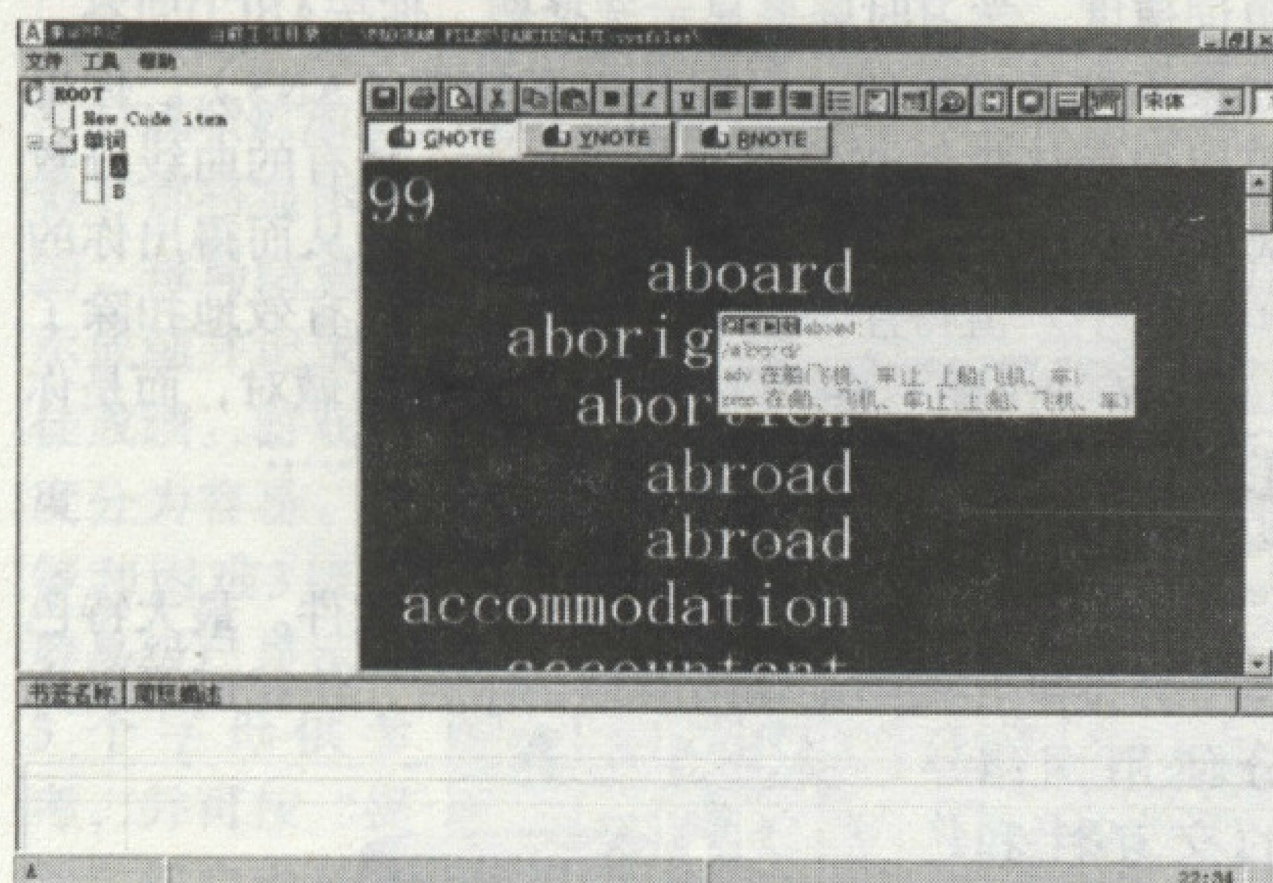
大小：5MB

性质：共享

功能对比一览表

软件名称	界面	背景音乐	词汇量	朗读	附带游戏	推荐评分
词汇终结者	B	无	B	有	有	80
拼词高手	C	无	D	无	有	60
单词扫雷	C	无	D	无	有	60
疯狂单词	C	无	C	有	有	70
词汇博士	A	有	A	有	有	95
网上背单词	C	无	C	有	有	60

主页：http://soft2.gz168.com/sofa/



下载：http://soft2.gz168.com/sofa/dancikj.zip

忆单词

版本：1.2.0

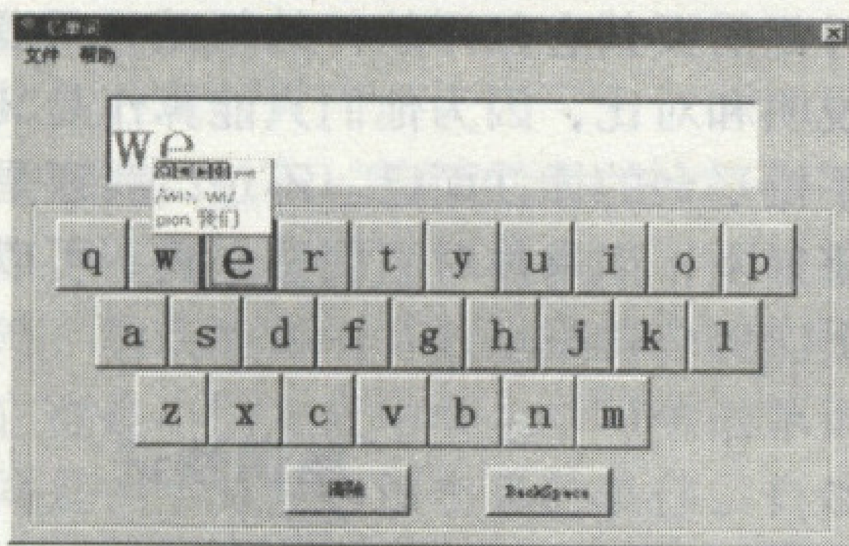
大小：18kB

性质：免费

主页：http://lihequn.126.com/

下载：http://personal.hb.cninfo.net/~sofa/yidanc.zip

写在最后：当我这篇文章划上句号的时候，我心里充满的不是那种完成任务的喜悦和放松，更多的是对文章中所介绍软件的思考。从推荐评分中，你不难看出获得笔者最好评价的是一个商业软件的免费精简版，而对于其它共享、免费软件来说，它们各自都有自己的优点和缺点，而要达到一个统一的绝对优势却实在是少之又少。于是，作为一个软件爱好者，我更希望我们的软件开发人员能协作起来。从软件编程角度来说，这是完全可能的，比方说我们希望把词汇终结者、拼词高手、单词扫雷、疯狂单词Words Lover、词汇博士、NetWords网上背单词各自的优点结合起来，这样就形成了一个基于本机的词汇量庞大、游戏多样的CAI软件，而更具前景的是，我们还有NetWords网上背单词的网络功能，我想这应该是目前任何一个商业软件没有涉足的领域，而这更是一个CAI的广阔前景。



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。

（上接26页）

6、WebTwin

版本：1.1b

大小：2.3MB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：这又是一个特别的离线浏览器，它能在下载完网站后将网站内容转换成Windows的帮助文件，这样浏览时就不再需要浏览器了，从而彻底摆脱了离线浏览对浏览器的需要，这是WebTwin的独具匠心之处（Surfsaver只能下载一个网页，它却可以象其他的离线浏览器那样下载整个站点）。它还可以将本机上的网页转换为Windows帮助文件，因此你也可以将它当作一个HTML→HLP的文件格式转换器来使用。不过，由于受到HLP文件格式的限制，WebTwin不支持多帧窗口，在表格与表单处理窗口的转换方面也不尽人意，而且，它在处理中文网站时时常会出现乱码现象，这明显是没有为我们设想嘛。

前面5个浏览器都可以在金蜘蛛下载中心得到，最后的WebTwin的下载地址为：ftp://ftp.pchome.net:177/offline/webtwin.exe。

在我所介绍的这一大堆离线浏览软件中，不知大家有没有发现一个问题，那就是其中没有一款出自我们国人之手，这不能不说是一个遗憾。这次，在接到编辑的稿约后，我还特意到各大下载站点去搜寻了一下，可惜的是，和我以前搜寻的结果一样。可能是我所搜索的站点还不够全吧。不过我倒是找到了一些离线浏览器的汉化版本（这是不是能说明一点点问题呢）。我们拥有优秀的Netants、还有骄傲的Foxmail。Netants的多线程下载和断点续传为我们开辟了一个全新的下载概念，成为一款十分适应国内网络现状的下载软件。Foxmail简单的操作方法加上它强大的功能让我们为之骄傲不已。这说明，国人还是能够做好软件的，如果能够将那些软件的优点集中起来，再增加一些适应国内网络现状新功能的话，相信一定能够开辟一个离线浏览的新天地，我们期待这样的离线浏览器早日出现。

编者按：1999年我们曾刊载过一篇“离线浏览器大放送”，此时再为大家介绍此类软件，主要是考虑到我们有相当一部分新读者，且此文写得非常全面。至于深度，作者寄给我们的稿件是2个拷贝，由于篇幅有限，我们将详细文章放在了我们的网站上，读者若想一步步学会某离线浏览器的使用，请至网站“新手学堂”栏目查看，保证您满意而归。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。



时下最时髦的名词是什么？——对了，就是上网！Internet的魅力巨大无比，时常让上网的人们流连忘返。不过，对于普通网民来说，交电话费的那一刹那不啻是一场恶梦。所以我们不可能在一个BBS里看一篇几千字的文章，也不可能在一个软件下载基地浏览每个软件的介绍。要是能把网站的内容拷到硬盘上慢慢地浏览就好了。试一试离线浏览工具吧，它们就能满足你这方面的需要。

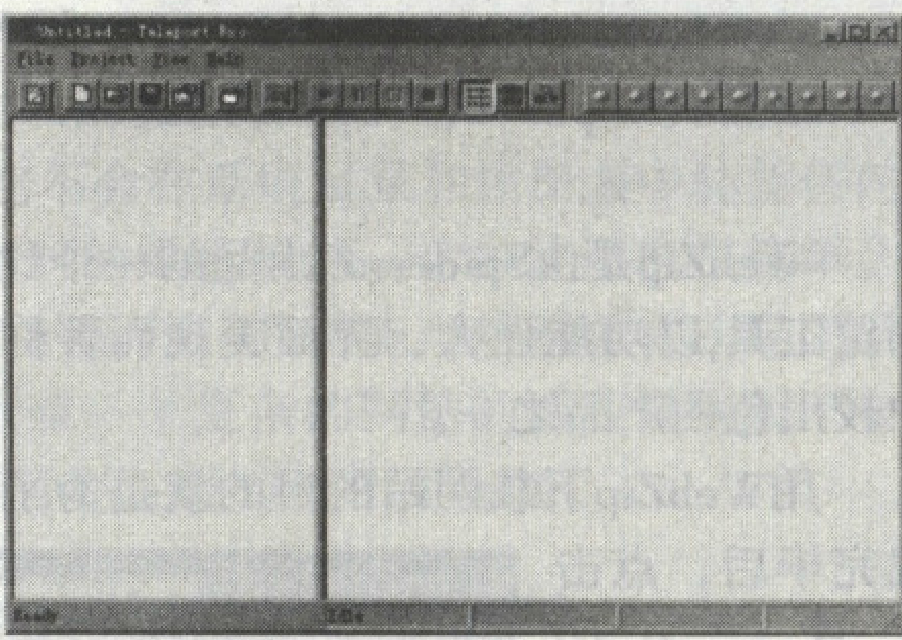
离线浏览工具按其功能分主要有两类，一类是Cache（缓存）浏览器，可以查看已浏览过的网页，但在上网时依然需要先用Navigator、Internet Explorer等浏览器一个网页接一个网页地“浏览”一遍——为了节省时间，很多用户此时根本不看网页的内容，而只是将网页资料传到Cache中即算完成任务。这种方法速度仍然不够快，因为一次只能传一个网页；另一类则是离线浏览器，它的主要功能是将网站下载到硬盘，离线后再作查阅，比起Cache浏览器，它的主要优点为：可以同时下载多个网页，而且可以把整个网站原封不动地下载下来，如果你要做镜像站点的话，那对你来说是极为方便的。

目前,专门的离线浏览软件很多,大都采用相对路径传输,下载非常迅速,有的浏览器可同时下载多达100个文件,而且,它们大多支持断点续传和http、socks代理服务器，还能够随传随看，允许在下载过程中浏览一保存的网站信息和结果。它们通常都有内置浏览器或允许使用IE、Netscape的工具浏览处理已下载并保存的内容，并且支持使用IE、Netscape、Opera浏览器中的书签。对于Cache类浏览器，我们就不作介绍了，这里主要介绍几种普遍使用且效果不错的离线浏览器。

Teleport Pro

版本：1.29
大小：842kB
性质：共享
平台：Win95/98/NT
网址：http://www.tenmax.com/

Teleport Pro以下简称（TP）是由Tennyson Maxwell公司出品的一个老牌离线浏览器。它不仅具有很高的稳定性和简易的操作性，而且功能十分强大：你可以利用它提供的时间表任意设置软件运行时间；可以任何方式连接到网络；10个线程同时下载，能使下载速度更快；支持多任务方式，决不浪费一分宝贵的网络资源；还为用户提供了十分实用的搜索功能，让你轻易从网络上取回你想要的东西。在TP的最新版本中纠正了不能在Windows NT中正常运行的缺陷，改善了与HTML、STYLE代码及老式JAVA代码的兼容性。新增的命令行功能更增加了用户使用的灵活性。可以说TP是同类软件中最优秀的一个。难怪它在美国计算机权威杂志《PC MAGZINE》的离线浏览器评比中，从15种离线浏览器中脱颖而出，一举夺得“编辑选择”奖。



注意事项：

安装软件前请留心查看一下你的“开始”菜单中是否有“FastFind”程序，一般安装了Office系列软件后都会有这个程序存在。如果有，开机后这个程序会自动运行，占用系统不少的资源，不仅影响了上网的速度，而且如果这时候你再运行TP，那简直就是一场灾难。因为FastFind的功能就是自动编制硬盘上的文件目录索引，而当TP的多任务系统在很短的时间内成千上万地取回资料存入硬盘时，这个编制文件索引的程序将不堪重负而会严重过载，导致系统不能响应，严重的话还会造成系统崩溃。因此运行TP前一定要把它从启动菜单中删除，然后重新开机连接到网络。这个问题的存在相当普遍，所以请读者一定要注意。

WebZip

版本：3.70

大小：743kB

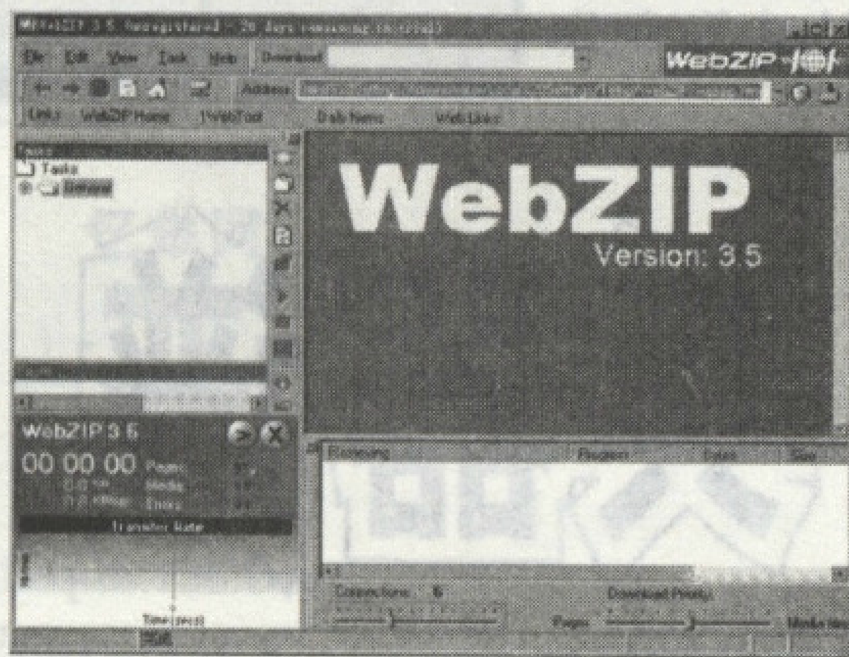
性质：共享

平台：Win95/98/NT

网址：http://www.spidersoft.com/

WebZip是由Spidersoft出品的一个比较经典的离线浏览工具,以功能强大、界面美观而著称，是同类软件中较出色的产品之一。

用WebZip下载网站的目的就是为了离线浏览。下载完毕后，点击工具栏上的“Browse”按钮，选取任意一个已下载的页面，随后调用系统默认的浏览器进行浏览。双击工具栏中的“Browse”按钮可以扩大浏览区域。也可以事先选定浏览器，方法是选择“Task”后在Tasks菜单中选择Browse命令中的Offline子命令，会弹出菜单供你选择，是用Navigator、IE还是内置浏览器。内置浏览器与IE兼容。浏览感觉和在线浏览一样，而且不必担心查阅时间是否过长。不过这里有一个html文件兼容性的问题，有的网站用Navigator观看一切正常，但用Internet Explorer或内置的浏览器浏览就有问题，相反的情况也可能出现，因此如果出现什么问题，最好先换个浏览器试一试。



Offline Explorer

版本：1.3.250 Beta 2

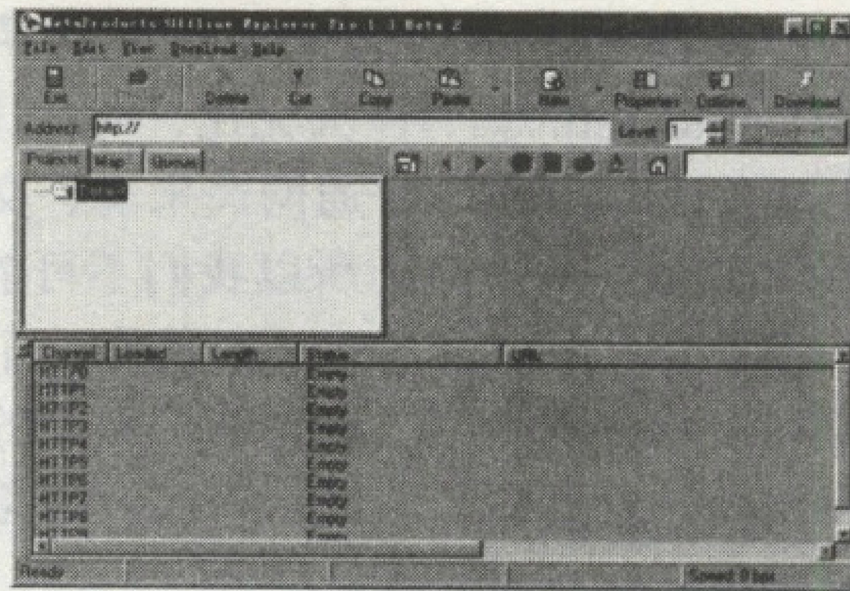
大小：477kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

网址：http://www.metaproucts.com/OE.html

一款小巧但功能强大，使用起来相当方便的离线浏览工具。可自己设定下载时间、Proxy（代理服务器），也可选择下载的项目及大小，下载文件的存放位置及空间限制。它也有自己的内置浏览程序，可直接浏览或使用自己喜欢的浏览器，更可直接以全浏览窗口切换来作网上浏览。另外它对抓取的网站更有MAP提供，令你更清楚整个网站的连结及目录结构，这不失为一个较有创意的功能。还有，Offline Explorer最多可同时打开100个进程，不过，我还是建议大家尽量不要用这么多，一般来说，打开10个左右为宜。人无完人，软件更是如此，它的缺点就是下载过程还没有实现当前流行的向导操作。



Black Widow

版本：4.07

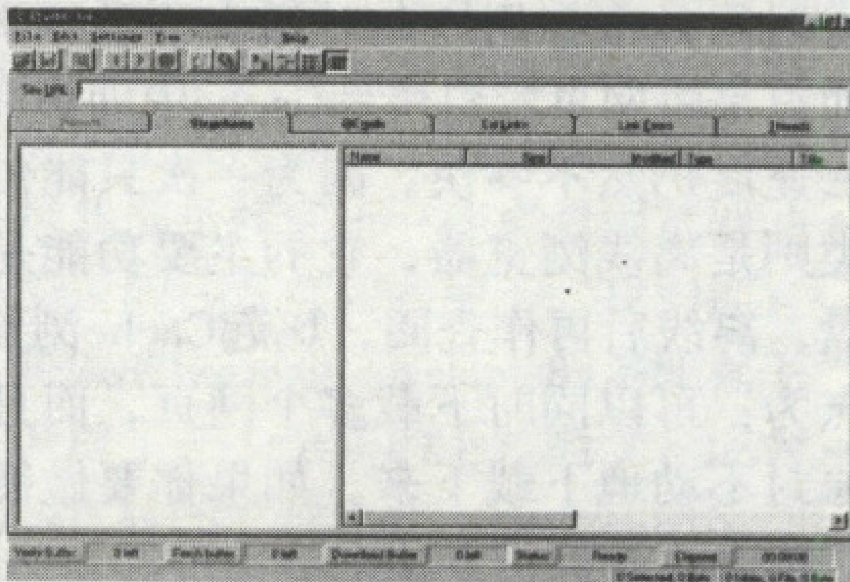
大小：854kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

网址：http://www.softbytelabs.com/BlackWidow/

有“站点杀手”之称的“黑寡妇”——Black Widow是一个非常简单易用的离线浏览器、站点分割器、站点扫描器、站点映射工具和站点镜像工具。它能列出你指定站点的全部文件的大小、日期等信息，你可以根据需要选择一些文件下载。它的这个功能是在下载网站前通过对站点的扫描来实现的，这是其他浏览器不能比拟的。你还可以对文件随时进行更名操作，支持长文件名，断点续传，支持代理服务器，兼容HTTPS。不过，对于个人用户而言，如果只想将网页或网站的内容保存起来浏览的话，笔者不推荐大家使用“黑寡妇”，我对它的浏览速度实在不敢恭维。



WebSnake

版本：1.23.3

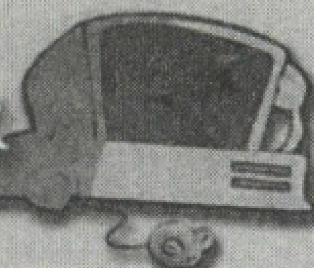
大小：1900kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

公司网址：http://www.imarkmall.com/

人们都说它是一个“五项全能”的离线浏览器。何出此言呢？答案就是：1.它可以离线浏览；2.镜像



拷贝，可以把网站的完整镜像提供给你，对网管和网站设计者特别有用；3.输出E-mail地址，你可以把某个网站出现在网页上的所有E-mail地址输出到一个单独的文件中；4.站点地图，通过它你可以了解某个站点的结构；5.查找和接收，你可以用它查找并下载你指定文件名或指定类型的文件，它甚至能支持各种FTP标准。对于用户而言简单易用、功能强大，而且操作界面美观大方。

AskSam Surfsaver

版本：2.1

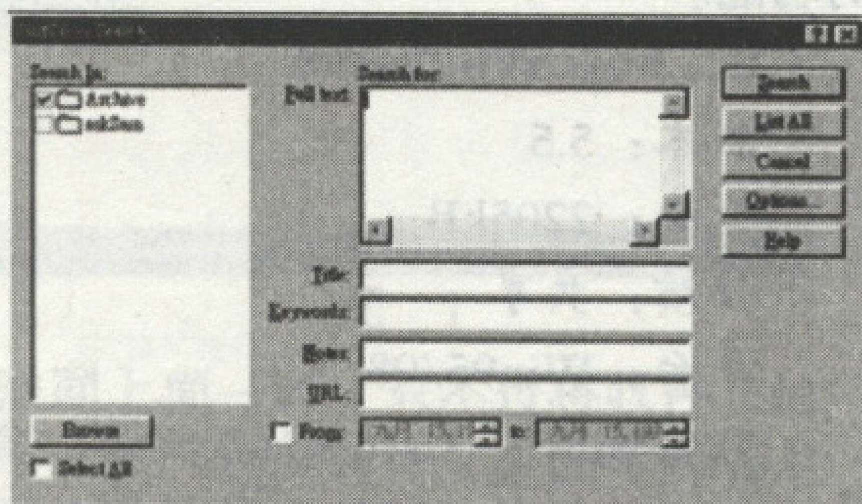
大小：5.9MB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

网址：http://www.surfsaver.com/

由AskSam System 公司出品的AskSam Surfsaver可以用来存取一张网页，简单易用。它能完好无损地保存网页。工作原理是将图片、文字、超级链接以及frame等等都储存在一个名为*.ask文件中，一个网页就是一个文件。另一个与众不同之处是可以支持全文搜索，支持布尔运算和模糊查询，还可以为你所保存的网页加上标题、注释和索引，亦可将它E-mail给你的朋友，不过它必须也用该软件阅读。不过，Surfsaver的下载速度比较慢，而且不支持断点续传。如果你只需要保存一个网页的话，它应该是一个不错的选择，这才是它的长处嘛。



WebSlinky

版本：1.12简体中文版

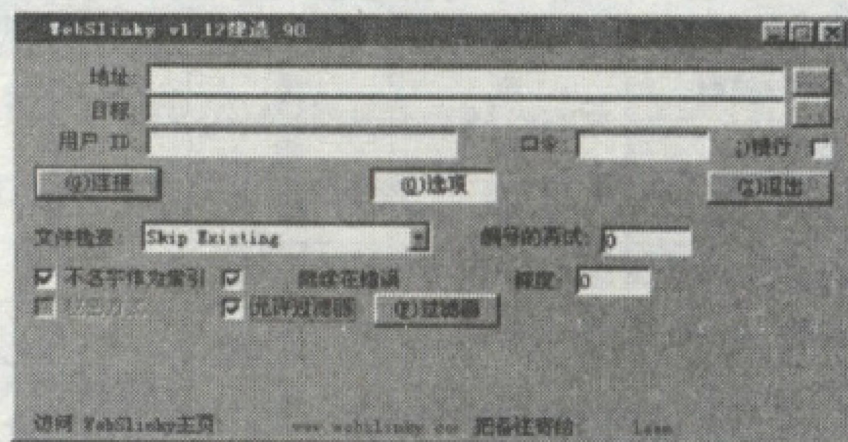
大小：120kB

性质：免费

平台：Win95/98/NT

公司：http://www.webslinky.com/

可能是因为太小了吧（它大概是最小的离线浏览器了），它的界面也非常简单。软件无需安装，直接解压到硬盘的一个目录下执行那个唯一的可执行文件即可。当你不再需要它时，只需将该目录删除就OK了，它不会在系统目录和注册表中驻留任何垃圾，是一款绝对的绿色软件。它的使用也很简单。自然，这么简单的软件，其功能当然就会有所局限了。如果真正想下载一个复杂的网站的话我是绝对不会选它的，如此娇小的它注定成不了大气。



WebWhacker2000

版本：4.0.0.34

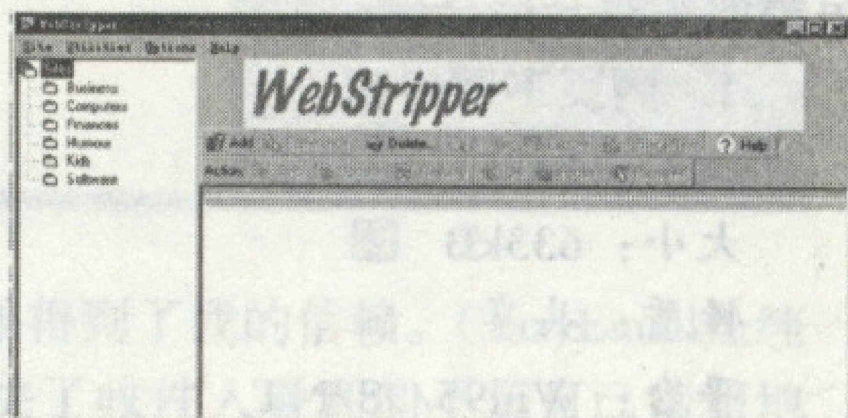
大小：4MB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

公司：http://www.webwhacker.com/

WebWhacker是一个功能强大的离线浏览器，WebWhacker2000是它的新版本，在这个版本中新增加了许多功能，包括在下载前预览网站的结构，在下载同时可以对网页进行预览，也可以在它的窗口中直接离线浏览（这个功能不同于其他离线浏览器的内置浏览器，它是同IE集成后实现这个功能的，在Netscape Navigator中需导入书签）。它也可以根据你的需要设置下载文件的类型，还有几个过滤器供你选择。



WebStripper

版本：2.0 beta 7

大小：1502kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

公司：http://www.solentsoftware.com/webstripper/

WebStripper是一个简单易用的离线浏览器，它可以将需要的站点快速准确地下载到硬盘中。它提供了多个过滤条件，如图像文件的大小等。另外，它还可

名称	Teleport pro	Webzip	Offline Explorer	BlackWindow	WebSnake	Surfsaver	WebSlinky	WebWhacker	WebWhacker2000	WebStripper
内置浏览器	否	是	是	是	是	是	否	是	是	否
断点续传	能	能	能	能	能	不能	不能	能	能	能
多线程下载	能	能	能	不能	不能	不能	不能	能	能	不能
设置下载内容	很详尽	很详尽	详尽	很详尽	详尽	详尽	不详尽	详尽	详尽	较详尽
设置下载时间	能	能	能	不能	不能	不能	不能	能	不能	不能
有过滤功能	是	是	是	是	是	否	否	是	是	是
支持proxy	是	是	是	是	否	否	否	否	否	否
下载同时预览	不能	能	能	能	能	能	不能	能	能	不能
下载速度	快	快	快	快	快	慢	一般	快	一般	很快
向导操作	是	是	否	是	是	否	否	是	是	是

以提取新的或是升级的页面。它也有一个使用向导，而且，它的下载速度比一般的离线浏览软件要快一些，比较适合初级的用户下载网页时使用。

以下是上面9种离线浏览器的主要功能列表，希望通过它可以让大家更了解离线浏览器，也能让大家根据需要找到一款最适合自己的离线浏览器。

看完上面这些，你有没有找到一些适合你的离线浏览器呢？如果还没有的话，那你可以继续往下看，下面我们将介绍几款功能比较单一但却是为专门用户或专门用途而设计的离线浏览器。正因为他们是为单一用途而设计的，所以放在上面和那些浏览器放在一起比较似乎有点不合理，还是分开来讲比较好一点。另外，如果你是一个个性很强的用户，这里也有几个另类的东东会适合你。

1. 网页下载专家

版本：1.0

大小：633kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：网页下载专家〔Down Expert〕专门为下载一系列具有某种特征的网页所做的，比如：我想要一个主页上的Delphi技巧栏目的文章，不过由于该栏目拥有100多篇文章，在所谓的“高速公路”一篇一篇地去阅读，非常浪费时间，特别是Money，对个人用户很不划算。但又非常想要里面的内容，能不能有一个命令或软件将该栏目中所有文章全部Save As到我的计算机，然后再慢慢看呢？或者以后要用也用不着到处去找。网页下载专家就是专门为此而开发的。

2. Agent

版本：1.8

大小：2062kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：最受欢迎的离线阅读新闻软件，功能强大，省下你的时间与金钱。此版本除增加了反安装(Uninstall)外，并可配合MSIE或Netscape使用，当你欲收发Newsgroup信件时，Agent将自动开启。

3、Kaufman binny

版本：1.0

大小：391kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：小巧的新闻组离线浏览器。

4、ASPEdit

版本：2000 Build 20

大小：5.7MB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：目前有越来越多的网站都是采用微软的ASP(ActiveServer Page)来编写网页，不但开发的速度快且功能也较多样化，不过头痛的是，你必须要懂得如何去撰写程序，不过别担心，ASP Edit可以帮你减轻在这方面的困扰。在ASP Edit之中有几项不错的功能：a、提供VBScript以及ASP相关语法标签；b、提供SQL标注语法；c、SQL Wizard；d、内建Image Viewer的功能。

5、AutoWinNet95

版本：5.5

大小：2205kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

软件简介：AutoWinNet是一套标准的Internet Suite，也就是具备网络上的任何工具，并且附加时间设定，让你可以设定时间执行你所想要的功能。包括自动上网，取得你的资料后立即自动下网；文件传输方面，你可以设定上传特定文件格式*.ext或是整个目录。至于WWW方面，它可以将网页上的数据与图案等下载到硬盘供你离线浏览，并有内置的看图程序；其信件软件也是一大特色，支持多帐号信箱、提供不受限制的Mailing List功能，而且也有自动回复功能等等。

（下转22页）

群发邮件步步行

陕西 张雷

上网的朋友随着时间的推移，网友越来越多，交往也越来越频繁，当然通过“伊妹”传情的机会也就越来越多。有时要将一条重要的信息（例如主页更新通知）同时发给多个人，不免感到有点麻烦，这就是群发邮件的问题。在今年五一来临之际我制作了一张精美贺卡，想同时发给众网友以表问候，遂摸索总结出群发邮件的种种方法，在这里为大家分述一下。

1.普通发信方式

这种方式可谓是初级形式，操作起来非常简单，而且也很实用，不经常群发邮件的朋友推荐使用。具体方法有两种：一是抄送给网友，另一种是采用暗送方式。所有的E-mail处理软件(如Outlook Express、Foxmail、The bat!……)和WEB发信都提供这种功能，你只需在收件人下方“抄送”一栏填上相关的邮件地址或从通讯簿中选取收件人到抄送栏就可以了，邮件之间一般用逗号或分号隔开。不过用抄送的方式有一个很大的弊端，就是收件人可以看到其它所有收件人的信箱信息，而没有对邮件地址进行有效的保护，可能会对收件人造成一定损失。最好的方式就是暗送，方法同上面一样，只不过将收件人地址填到“密件发送”一栏，这时收件人之间互相看不到信箱地址，保密性就增加了。通过这种方法群发邮件，收件人在邮件头部分看到的将不是他们自己的信箱地址，而是你发邮件时填写的收件人地址，这从某种角度上来讲有失礼貌，改进的方案将在下文提及。不过从整体上来讲，采用暗送方式群发邮件不失为一种简单可靠易行的方法（如图1）。

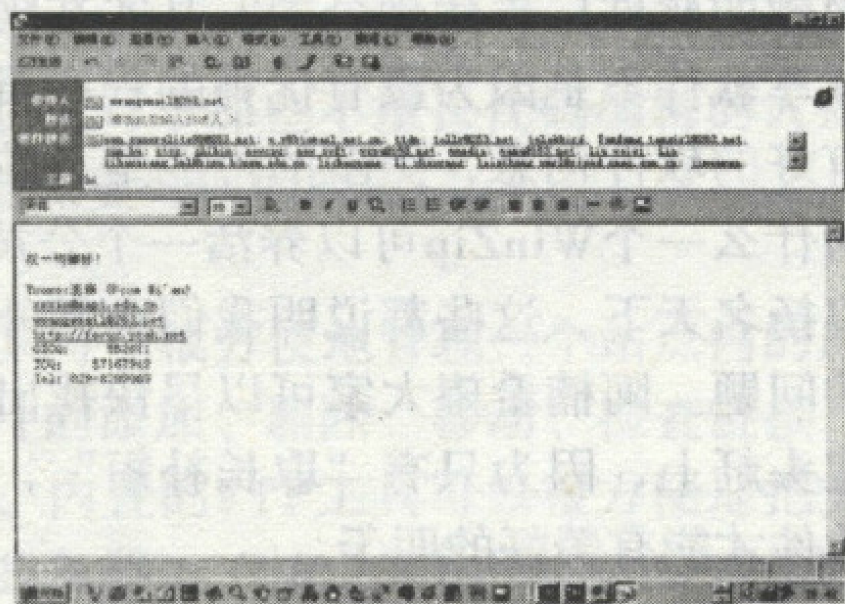


图 1

2.利用专用软件

利用专用软件群发邮件的最大好处就是方便管理，对经常需要群发邮件的朋友来说很实用。因为可以将邮件地址整理成文件，利用专用软件发信时只需调入该文件即可。这里推荐两个软件，一个是功能较强的Diffondi，另一个是简单实用的CrazyEmail。

Diffondi支持Html，MIME等格式，而且还可以同时连接到几个STMP邮件服务器上，发信速度奇快。它的应用很简单，具体操作与一般软件类似，在此就不赘述了。

Diffondi是个共享软件，压缩包只有348kB，下载地址是http://www.newhua.com.cn/DIFFONDI.htm，在作者的个人主页上也提供它的下载和使用说明（http://www.kagi.com/delfinon/diffondi/index.html）。总的来讲，Deffondi是一个非常好的软件，但它群发邮件时收件人的邮件头信息显示收件人名称时还是发件人（与暗送一样没有亲和力），这一点做得不好；另外还需要注册，否则只能同时发送到100个信箱，因此在一定程度上限制了使用，而下面介绍的这一款CrazyEmail软件却以更好的使用效果得到了我的信赖。CrazyEmail是纯免费软件，而且解决了收件人看到的不是自己信箱地址这个恼人的问题（如图2）。

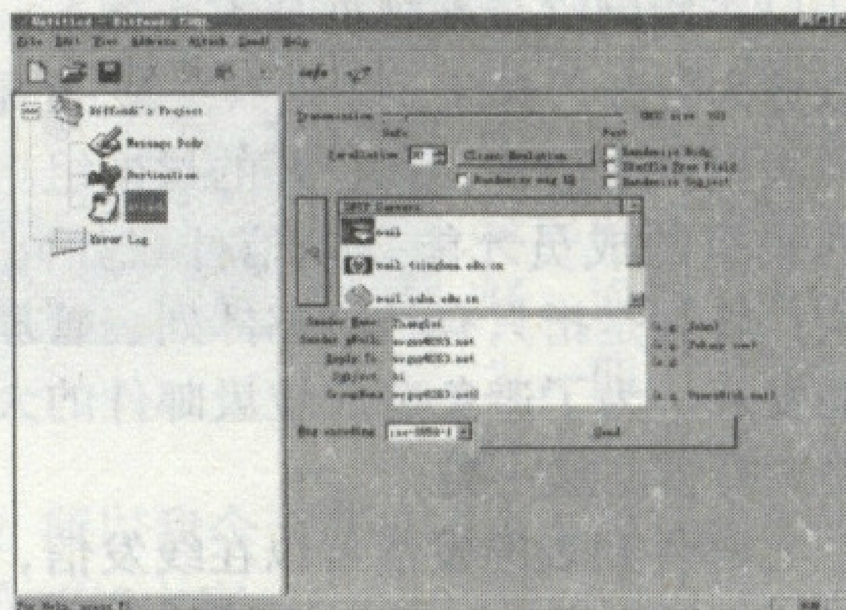


图 2

CrazyEmail是国人自己编写的免费软件，最大特点是简单实用，设置上需要填写的只有发件人姓名，发件人邮件地址主题，再填上发送邮件服务器的名称（SMTP），选择邮件列表的文件名和发送内容的文件后点击Send Mail就OK了。邮件列表可以用记事本来编辑，一行一个地址，邮件正文也可以用HTML格式。

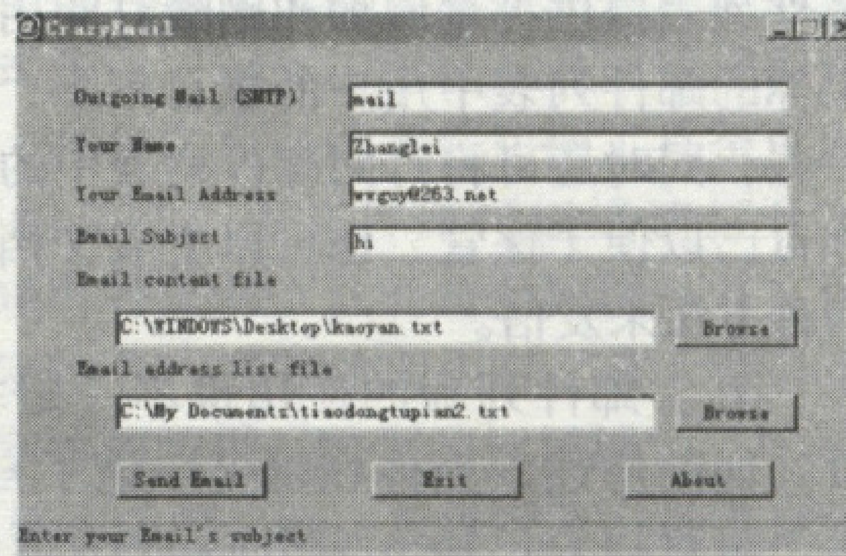


图 3

这个软件一直是我倾心使用的，它可以在作者的主页上下载http://www.geocities.com/collegepark/quad/7895，大小只有118kB，还是绿色软件，很爽吧？（如图3）。

3.利用邮件列表

邮件列表的使用现在已是铺天盖地，很多网站都有这个东东，主要针对有个人主页的朋友。邮件列表可用于各种群体之间的信息交流和信息发布，具有传播范围广的特点，可以向Internet上数十万个用户迅速传递消息，传递方式可以是版主发言，自由讨论和授权发言人发言等。访问者通过在主页上填写自己的邮件地址来动态增加邮件列表中邮件的数目。

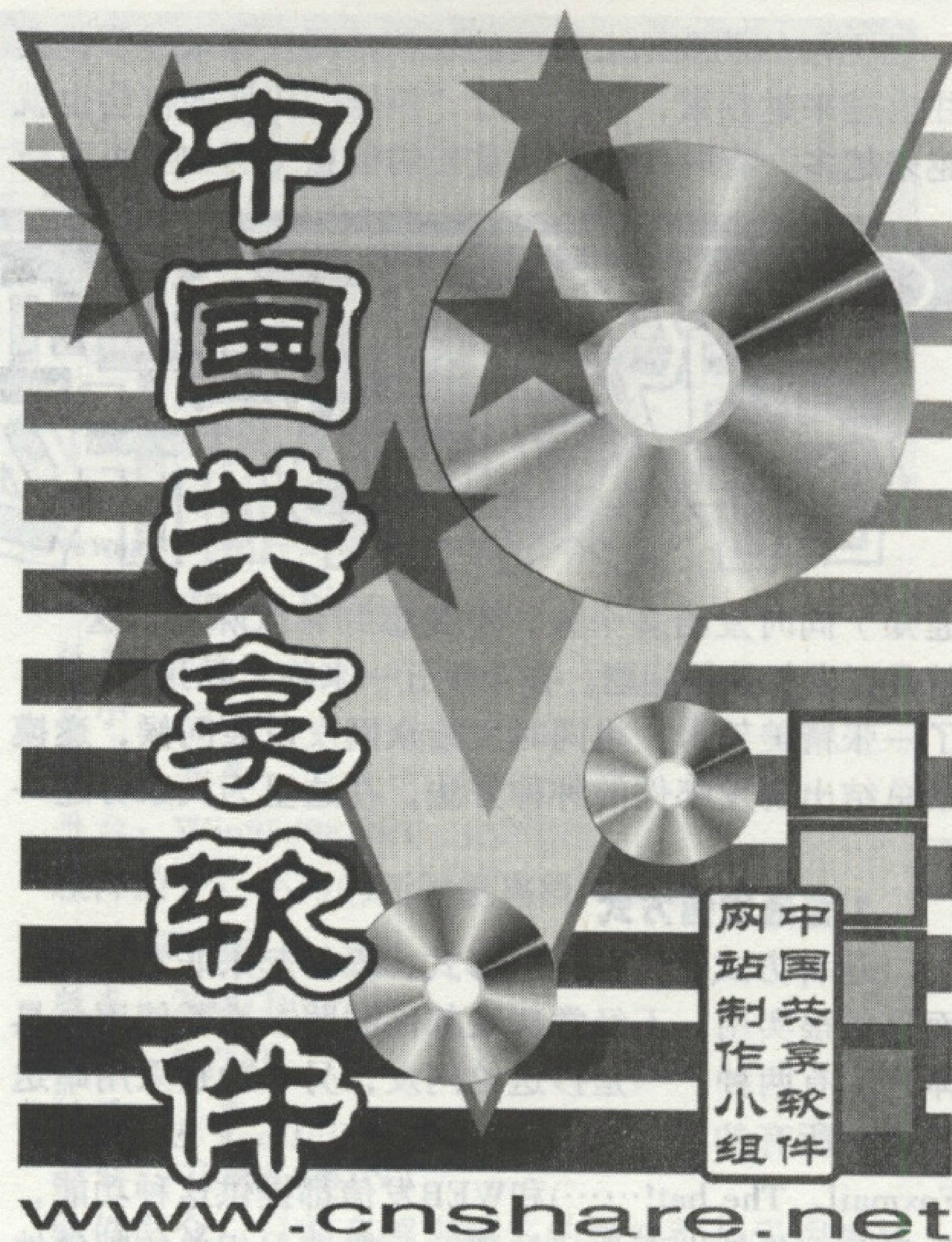
现在网上有很多地方提供免费的邮件列表服务，包括奔腾网络（http://www.cn99.com）、博大（http://mclub.bodachina.com）、Egroup（http://www.egroup.com）等，在个人主页上放置一段由网站提供给你的HTML代码，主页的访问者就可以根据自己意愿在主页上登记他们的邮件地址，作为版主你可以定期登录到提供免费邮件列表的主页上，以查看邮件列表中邮件的详细信息，也可以自己管理。一般自动生成的邮件列表的名称就是诸如abc@list.cn99.com的形式（以奔腾网络免费邮件列表为例），邮件列表一般可以分为公开、封闭、管制3种。公开是指任何人可以在列表里发表信件，如公开的讨论组。封闭即只有邮件列表里的成员才能发表信件，如同学通讯、技术讨论；管制是指只有经过邮件列表管理者批准的信件才能发表。为了避免造成垃圾邮件的大量传播，建议还是选择管制这一类。

邮件列表的发信可以在线发信，即在网站上直接写信然后发送，这种方式虽然方便，但网站在信的内容上会加上很多广告，似乎不太好。最好的办法是直接在客户端软件上发信，收件人的地址直接填上邮件列表的名称（例如上面提到的abc@list.cn99.com）就可以了。另外你也可以手动加入Email地址，很多的免费邮件列表提供批量增加和删除订阅用户的E-mail，如果你的邮件列表中用户的数目不多，就可以自己输入一些，同时还可将订阅邮件列表中的E-mail地址寄给你自己以便于保管，也可以生成文档通过上面介绍的两种方法来发信。

其实邮件列表的使用也不一定非要有自己的主页，如前所述，当你在网上申请了自己的Maillist之后，就可以自己输入多个E-mail地址，然后发信即可。不过这样做没有上面介绍的两种方法方便。

群发邮件给我们成批发送邮件带来很大的方便，而且方法也很容易掌握，不过却有发送垃圾邮件的嫌疑。这里提醒大家一句，可不要用此介绍的方法来狂发垃圾邮件哦：-）！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。



中国的共享软件想发展，难道就靠几个热血拼命的程序员，日以继夜地拼命写着代码吗？或者是一些简陋的软件广告代理公司？其实在阿楠看来，中国的共享软件不是因为没有优秀的程序员，也不是因为没有好的软件创意，更多的可能是人的一种观念差异。为什么一个WinZip可以养活一个公司，一个Norton可以扬名天下，这些都说明我们和国外的差距是观念上的问题。阿楠希望大家可以尽快找出这种差距，然后迎头赶上，因为只有“取长补短”，我们中国的共享软件才能有美好的明天。

CutePage

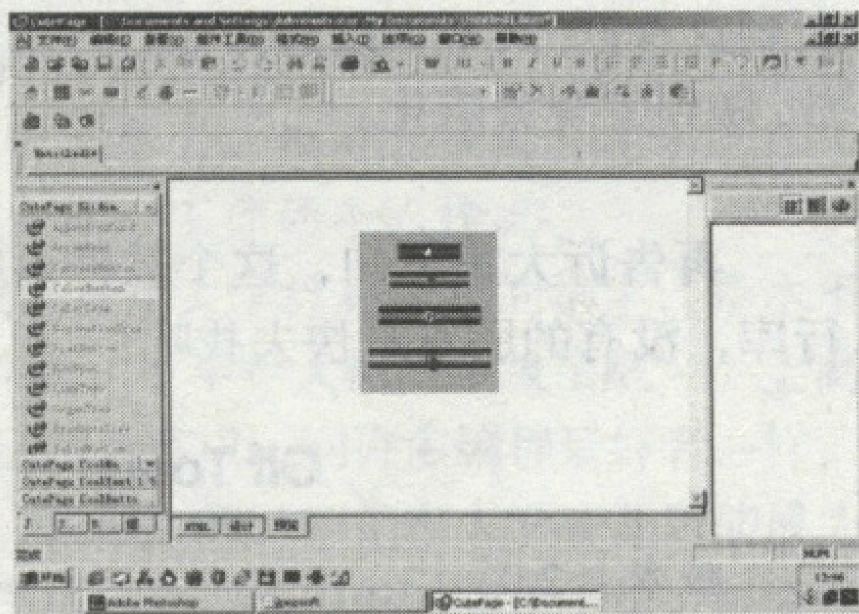
版本：2.0 中文标准版
大小：6.7MB
性质：共享
类型：主页制作
评价：★★★★★
作者：武汉硕思软件有限公司
主页：http://www.cutepage.com.cn
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=1585&durl=/cp2stdcn.zip

CutePage2.0是一个集代码编辑，可视化编辑，站

点管理和特效制作于一身的功能强大的网页编辑器，它不仅能独立完成网页的制作、管理、上传等全部过程，而且还提供了一系列JAVA/JAVASCRIPT/DHTML等特效制作工具，使得页面特效的制作更加得心应手。这款软件无论对于网页制作的“高手”还是“菜鸟”来说，都是一个很好的制作工具。

代码编辑

HTML代码编辑器提供了众多对话框（图像、链接、字体、颜色、表格、表单等）和属性面板，只用填入适当的参数，所有相关代码便自动加入文件中，从而省却了大量繁琐的编码工作，极大地提高了工作效率。对于代码编辑的高手来说，CutePage增强了辅助功能，如：插入书签、用户自定义、标签着色等，使得编辑更加方便、快捷。对于那些不熟悉HTML的“菜鸟”来说，这个软件还提供了上下文敏感帮助，这也有助于对HTML标记的理解，在一边制作网页时就一边学习了HTML。



可视化编辑

可视化编辑提供了标准的所见即所得功能，弥补了单纯代码编辑的不足，使页面布局、APPLET插入等工作变得更加直观，对于那些不擅长代码编辑的人来说，可视化编辑自然更合他们的胃口。

站点管理

站点管理工具可以很方便地管理一个站点内的所有文件，支持文件的添加、删除、移动、检查链接、修改链接等操作，内置的FTP工具可以很方便地把文件上传到指定的服务器。“站点结构图”功能能清晰地列出从首页开始的所有网页的层次。

特效工具

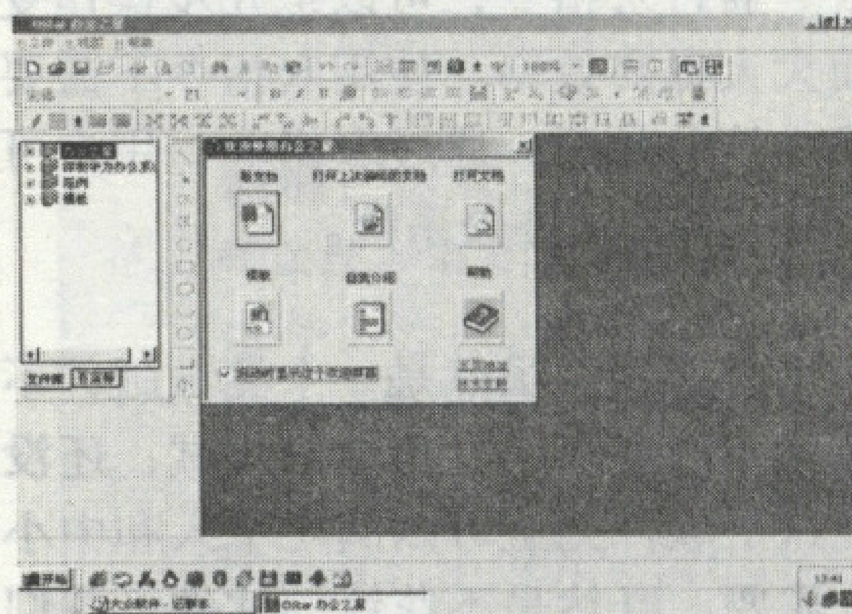
CutePage的一大特色在于集成了硕思公司开发的所有网页制作工具。这个内含6个强大功能的软件可以用来制作各种复杂精美的JAVA/JABASCRIPT/DHTML菜单，导航条，按钮和大量丰富的动画效果。所有工具全部为图形界面引导，操作简单。（由于标准版功能的限制，只提供了3个特效工具，分别是：JsBox、IEGadget、SlidingMenu）

作为一个共享软件来说，能拥有这么强大的功能，已经是非常好了，而且硕思公司还提供了十多种风格独特的站点模板，这样大家就可以轻轻松松地制作出属于自己的网页了。

办公之星2000

版本：V1.00〔中文测试版〕
大小：1.69MB
性质：共享
类型：办公管理
评价：★★★★
作者：深圳智岛软件制作所
主页：http://go.163.com/~softmaker/index.htm
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=1316&durl=/OStar2000.exe

说起办公软件，前几年我们说得最多的就是Office了，可是我们“方大师”一曲“起来挑战微软霸权”，加上金山的疯狂炒作，一款WPS2000就这样被大家所认同。这里我并不是说WPS2000不好，而是个人认为，能不用花钱解决的事情，为什么非要花钱呢？所以我今天就将一个不用花钱也能解决事情的软件介绍给大家。



一款软件的成功归根到底是看功能，这里我先介绍一下办公之星的主要特色：

倾心的界面

“办公之星”的界面完全融合流行潮流，工具条采用最新的平面式按钮，所有的对话框界面控件都是立体动态方式；“办公之星”的文件切换工具条可以快速地切换打开的文件，而文件库可以迅速打开文件，并且方便管理各种文件，从而避免频频打开文件管理器；在选择字体名称或字体大小时，有个窗口小精灵会动态显示字体的效果；独创的标尺结合了Word标尺和Excel行列标识功能，在一般情况下，动态显示对象的尺寸，当表格处于编辑状态时，标尺将自动转换成行列标识工具条，从而方便选中表格的整行或整列。如觉得屏幕不够宽阔，用户可以选择全屏幕方式。

制表方便

制作表格是办公软件的基本功能，也是重点功能。“办公之星”对表格制作提供了全面的支持，能够制作复杂的表格。使用“插入表格”按钮，可以快

捷地创建你所需的表格；“绘制表格”之笔可以使用户随心所欲地绘制复杂的表格，如绘制表元斜线、垂直线和水平线。表格功能非常丰富，可以进行合并/分割表格、合并/分解表元、插入行或列、删除行或列、各行等高、各列等宽、微调各行各列的宽高、任意移动表元线等等操作。

强大的数据处理功能

“办公之星”强大的数据处理功能包括公式计算、排序、表元填充和灌入数据等功能。它通过指点式输入公式，支持跨表格和跨工作域计算；当改变某一表元时，与该表元相关的公式将会自动重算。办公之星提供的大量函数，方便你进行各种类型的计算。

高效率的宏指令

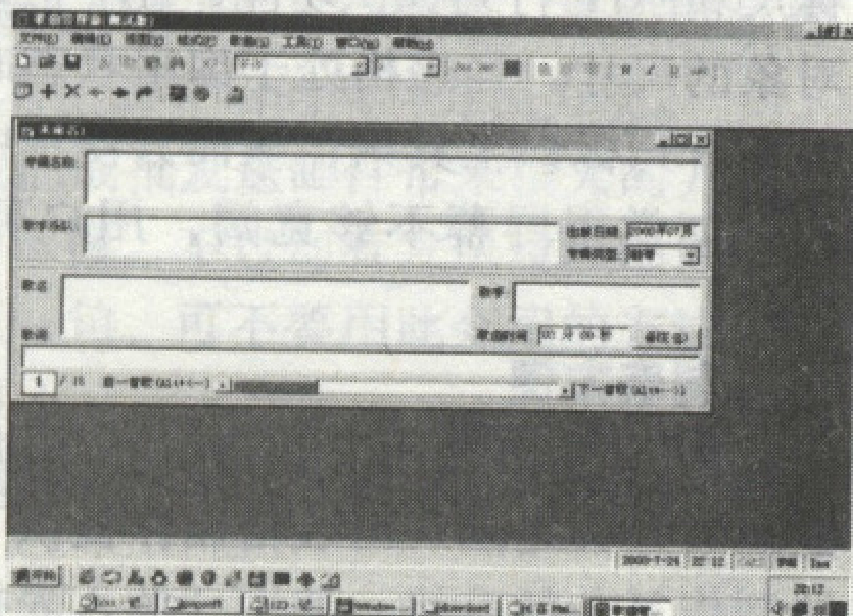
在商业行会，讲究的是效率，“办公之星”的宏指令能满足此要求。通过宏指令，可以把几步操作变为一步操作，从而大大提高效率。使用宏指令不需要用户懂得编程知识，简单易用；通过宏指令，用户可以根据自身需要，定制自己的办公系统。

现在介绍的“办公之星”虽然是一个测试版，不过就整个软件来说，经过阿楠的一些使用测试，还没发现太多的BUG。这个软件完全可以满足个人和中小型企业正常的办公需要，既然是不花钱的软件，我们也就不必苛求那么多了。

歌曲管理器

版本：1.19b
大小：105kB
性质：共享
类型：信息助理
评价：★★★★
作者：吴昊
主页：http://tenner.yeah.net
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=1582&durl=/songmgr119.zip

歌曲管理器是一个专门用来管理像我们这些音乐发烧友们收藏的磁带、CD、VCD或MP3专辑的软件。它能将任何类型的一部专辑或合集保存成为一个单独的文本文件，在需要时可方便地调用查看。可以记录每部专辑/合集的名称、歌手，每首歌曲的名称、歌手或演唱乐队、时间和歌词，并且可以任意设置每一项的字体、字号和颜色，以达到视觉上的享受。如果哪位的歌曲管理器由于一些意想不到的原因无法使用了，你还可以用任意的文本文件编辑器来打开专辑/合集文件，提出你需要的部分(RTF格式)。另外，歌曲管理器还可以让每首歌曲对应一个音乐文件，只需在浏览歌词的同时轻轻一按，就能马上听到这首歌，甚至可以选择在打开这首歌曲时就自动播放，做到完全智能化。

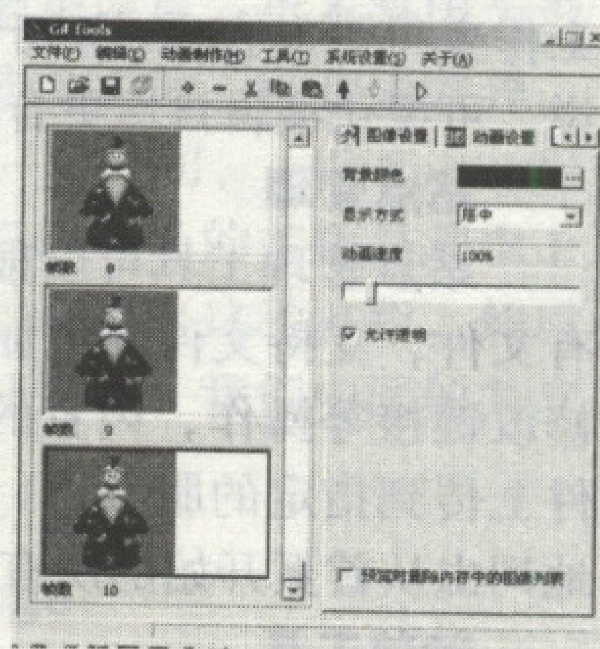


再告诉大家一句，这个软件运行时需要VB6的运行库，没有的朋友赶快去找吧！

Gif Tools

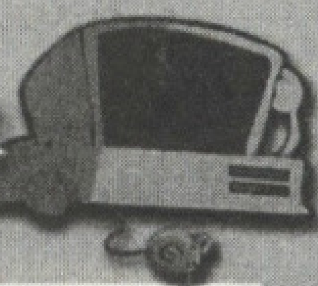
版本：2.0
大小：870kB
性质：共享
类型：图像工具
评价：★★★★
作者：王震洲
主页：http://sendshanding.csw.cnshare.net/
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=298&durl=/giftools.zip

Gif Tools是一个专门对Gif图像进行优化和修改的软件。它可以把一幅完整的Gif图像分解成若干个帧面，然后针对每个帧面进行优化和修改，最后再重新输出一幅Gif图像。Gif Tools不但可以优化图像，而且还可对Gif和AVI进行相互转化。在图像设置中，包含了减色、换色、染色、旋转镜像、缩放、渐变等6个关于图像的设置。在渐变效果中，包含了40多种特效的处理。总之，Gif Tools是一款非常适用的图像处理软件。



如果你还没有找到比较适合你的处理GIF图像的软件，那么阿楠强烈推荐Gif Tools，去试试看吧，看看有没有我说的那么好。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。



软件作者访谈——李鹍（《木子播放器》）

木子MP3播放器现在也应该说是一款国内比较流行的播放器了，虽然它没有WINAMP那么好，也没有MINIAMP那样的多人合作，但是在整个软件的构架上，我认为还是非常好的。今天让我们大家一起来了解一下它的成长历程。

阿楠：国内的MP3爱好者对你和你的木子播放器应该是比较熟悉了，但是大多数人还不是很了解你，能否先介绍一下你的个人情况。

木子：我是贵州大学计算机系的学生，是木子MP3播放器的作者，下半年大概二年级了吧^_^。上高中时拥有了自己的计算机，同许多编程爱好者一样，为了兴趣编程。我最大的愿望是在大学毕业后能成为一个真正的程序员。学习编程的时间也不长，很荣幸能有这样一个机会和各位朋友交流一下心得。

阿楠：能否谈一下你在开发MP3播放器的时候，最初是一种什么样的灵感？

木子：先说说自己开发这款软件的初衷。木子MP3播放器一个独特的功能就是能够利用虚拟磁盘代替硬盘或CDROM播放音乐文件，起到对硬件一定的保护作用，这是我做这款软件的初衷。这也是被逼出来的，以前迷MP3音乐时，一个劲地听了好几个月，将我的火球烧了N个窟窿，现在麻烦还大着呢！但对于一个音乐“狂热”爱好者来说，总不能就不听音乐了吧。为了兼得熊掌和鱼，就下决心自己做一个。

阿楠：据我所知你在开发木子播放器的时候，好像编程学习的时间并不是很长，那么在开发中一定会遇到这样那样的困难，能谈谈当时遇到困难的时候是怎样解决的吗？

木子：木子MP3播放器(现在叫Aries Lar)是我做的第一款软件，一开始是用VB进行开发的，由于当时是初学编程遇到的困难非常多，又苦于是“独行虾”，唯一的依靠就是各类编程书籍。一开始学得很慢，3个星期做出了软件的第一个版本，不过是几个图片+一个播放控件，尽管很陋也着实让我兴奋了好几天。后来在一个朋友的推荐下，在网上发布了我的软件。说到发布软件真应该特别感谢，金蜘蛛网站(中国下载)的网管，我把他们折磨了几个星期。首次发布出师不利，程序没有能够通过他们的测试，发回来一遍一遍地测试，中国下载的网管也不厌其烦地帮助我，苍天不负有心人，后来在安全模式下运行程序发现了问题，修改通过了测试，得到了4只蜘蛛，是网管给我不断努力的鼓励分吧^_^。很快收到了一些反馈的信件，主要是批评软件的功能单一、界面较丑陋、使用不方便。在以后漫长的升级过程中，就主要针对这些方面。但是由于VB的先天不足，做出来的软件总不尽人意，在大一第二个学期就开始尝试用C++Build和Delphi重写播放器，由于基础比较差就选择了Delphi，了解了Delphi的基本语法以后就开始动手做了。前期写的代码效率很低，许多功能实现的方法笨得很，毛病不少，但有一个优点就是代码简单很容易理解。有兴趣的朋友可以到我的主页去下载这些源码，希望对热爱编程的朋友能有帮助。我的主页地址是http://mzstudio.csw.cnshare.net/。

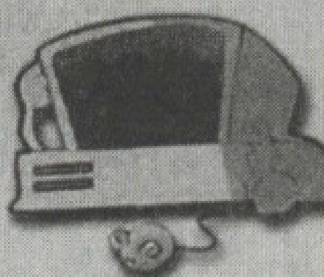
阿楠：你应该说是一个从初学者到高手的典范，那么就和我们编程初学者谈谈编程吧。

木子：当软件发布以后，认识了不少朋友，有些初学编程的朋友经常问我怎样学习编程，借此机会我说说我的看法。首先应该选择一种适合自己的编程语言，不少人听说C如何的灵活，如何的强大，就把C语言作为学习编程的起点，我决不赞成这样的做法。从简单的学起不好吗？许多学习编程的工具书中，都有“Hello World”这样的例程，作者也都想让读者放松点，把编程看成是一件简单的事情，我们又何必反而要去“折磨”呢？学习编程语法都是次要的，翻看书或打开帮助文档很快能查到，主要的是学习编程方法和编程思想。积累一定的经验以后学习其它比较复杂的编程语言就会轻松很多。学习编程最重要的是实践，这与我们在学校里的学习可不一样。

阿楠：由于篇幅的原因，我想我们不能聊很多，给你个机会说出你最想说的话。

木子：最后我最想说的就是给中国这些年轻的共享软件作者们多一些支持，不管是什么样的。大家都说编程人辛苦，多辛苦也只有他们自己知道。大多数业余作者都是单打独斗的，好不容易做出来一个软件，还得要做个主页，然后到各个网站去发布等等，最惨的可能还得不到别人的认可。所以请大家一定要看到我们的软件作者们一直都在努力，不要因为作者某一版软件中的Bug就否认了他以后的成就。

衷心感谢关心我、支持我的所有朋友们，同时也要感谢我的父母。



FoxMail 3.1 Beta2 抢鲜报导

网络学院工作室

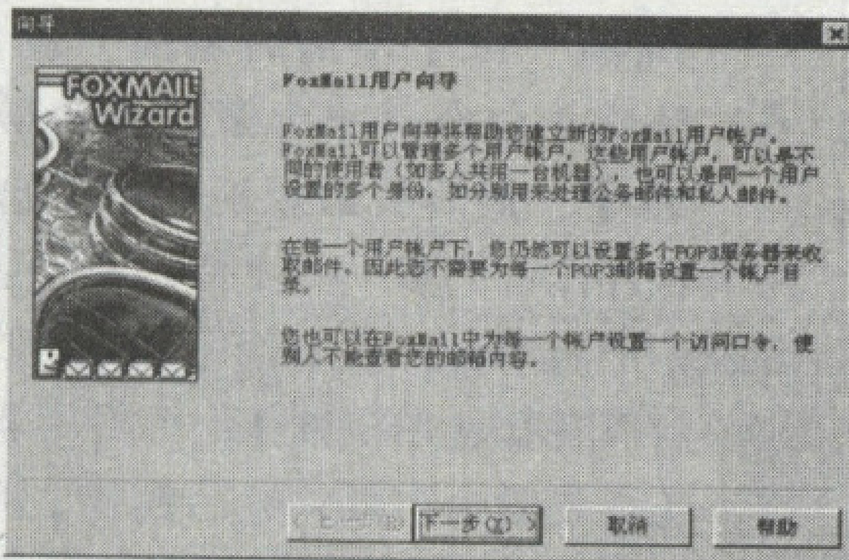
如果问大家，你平时用什么软件收信，90%以上的答案会集中在2个E-mail软件：Outlook Express和FoxMail。是的，张小龙先生开发的共享软件FoxMail曾以强大的功能获得了众多用户的首肯，其出色的多用户和远程信箱管理更是一道亮丽的风景。自从几个月前，张小龙归属博大之后，大家都在热切盼望着新版本的出现，似乎都在等待着看一看商业资金的注入会给共享软件带来怎样的变化。时值2000年7月17日，千呼万唤的FoxMail 3.1 beta终于揭开了神秘的面纱，并且于2000年7月31日发布了Beta2版本。相信此后会有相当一批Outlook Express用户会转投FoxMail的怀抱，因为就笔者看来，FoxMail的确在功能与易用性上比Outook Express强。

FoxMail 3.1 beta 2基本资料

版本：3.1 beta 2
平台：Windows95/98/2000
大小：1149kB（带安装程序）
852kB（不带安装程序）
类型：共享
主页：http://www.bodachina.com

一、软件下载、安装与升级

FoxMail 3.1 beta2除了可在博大的主页下载外，基本上国内的各大软件下载中心都提供了下载服务。程序下载之后，给人的第一印象是庞大了不少，由早先版本的600kB变成了1149kB，“身材”变成了原来的2倍。7月17日发布的FoxMail 3.1 beta的安装与升级都是通过同一个安装程序完成。7月31日发布的FoxMail 3.1 beta 2提供了2个版本，一个是与Beta版相同的包含安装与升级功能的主程序；另一个是与早先版本相同的直接解压缩使用的版本。运行带安装程序的Beta 2版本，发现此处变化真不小，由原来直接解压缩使用的绿色软件变成了地地道道的Windows程序标准安装方式，显得更加专业化。不过，不知这样做，除了规范软件之外，更大的好处是什么。安装过程的前两步弹出的是信息窗口和“许可合约”窗口，第三步弹出安装路径选择窗口，如果选择了原有的FoxMail所在路径，则进行升级，用户原有的所有邮件、地址等信息均可在新版本中使用；如果选择了其他路径或者是第一次安装FoxMail，则进行完整的安装。

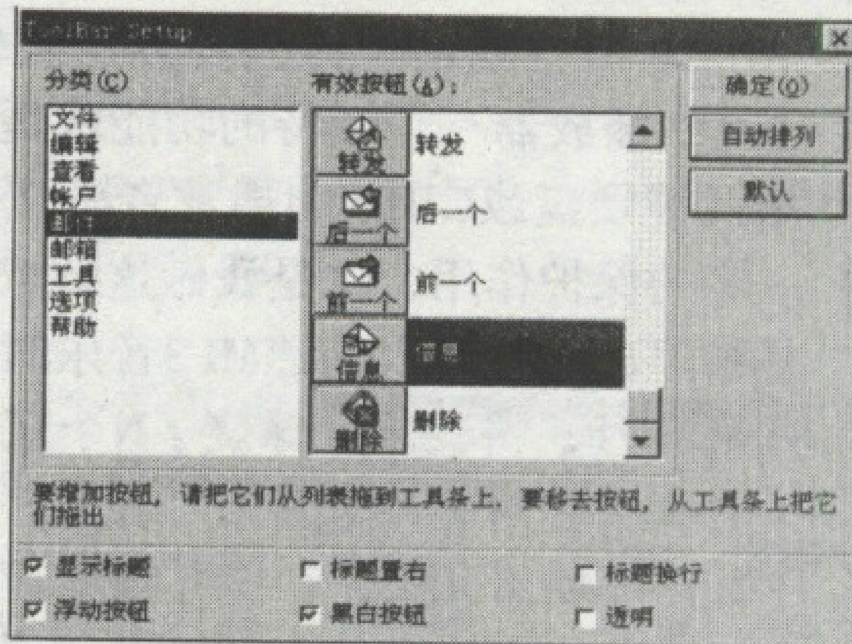


二、增强的软件功能

随着程序的运行，我发现主界面有较大的变化，图标看起来比以前亮丽多了。FoxMail重新设计了各个窗体的用户界面风格，使其更为美观、友好，且增加了许多对用户非常实用的功能。

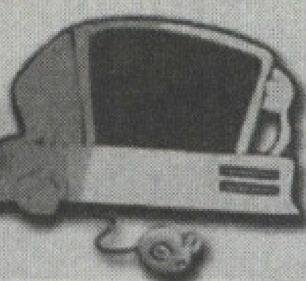
1.工具条的自定义功能

用户可以按照自己的使用习惯，任意增加或者删除系统提供的所有工具栏按钮。鼠标右击工具条，出现工具设置按钮，点击后出现如图画面。通过左栏分类的选择，有效按钮处会依次显示工具条的图标。用鼠标将按钮拖动到工具条上，即可实现加入此按钮的功能；如果是删除工具栏按钮的话，只需在此处将工具条上的按钮拖离开工具条即可。在beta版中，此项功能还有需要完善的地方，那就是按钮的排列，在进行工具条设置时，我们可随意地调整按钮在工具条上的顺序，但当退出程序再启动时，按钮会依照程序设定的默认顺序排列，而不是用户早先自己的设置。而在Beta 2版本中，作者已修改了此Bug。



2.工具条上各个按键的自由定义

在工具栏自定义对话框中，通过对话框下方的显示标题、浮动按钮、黑白按钮和透明等复选按钮，可以设定工具栏的各种显示状态，包括是否显示按钮名称，按钮与按钮文字的排列方式，是否采用平滑按钮，鼠标停留在按钮上时按钮变为彩色等。



3.多内码的全面支持和自动识别

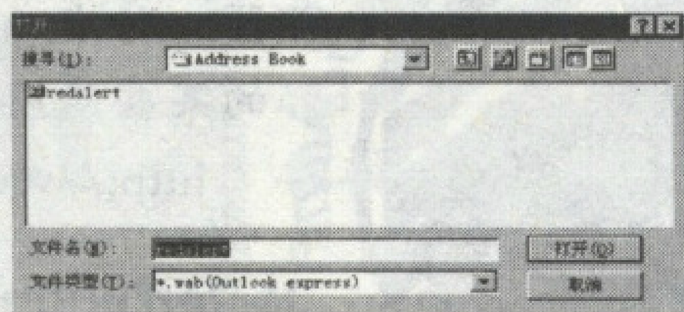
全面支持简体中文GB2312、日文Shift-JIS、韩文KSC、繁体中文Big5，并能对使用以上内码的信件智能化地自动识别。此功能需要MS-IE多语言包的支持，如果你发现此功能的菜单是灰色的，请安装MS-IE的多语言包，在Win2000下安装的方法是:打开控制面板上的“区域选项”选中所需的一个或多个语言包，然后确定即可；在Win98/95下微软公司的各国的语言包，可到微软网站http://windowsupdate.microsoft.com/下载，也可到博大公司的主页下载。另外，在程序的说明文件中提到，目前，该程序自动识别功能是按照概率的方法估算的，对于10个字以内的小文本，其识别可能不正确。如果能确认信件的语种的话，请直接选择相应的语种。

4.全面兼容Outook Express

1）导入Outlook账号

2）导入Outlook信件

3）导入、导出Outlook地址簿



通过对导入和导出Outook Express信件等功能的试用，笔者发现也有不当之处，并不像所说的那样好用。Beta版中存在的问题Beta 2依然没有改进。点击菜单→导入Outook Express邮箱，出现提示框，按确定进行邮箱导入，但导入结果有些令人不解，有一小部分邮件除了正确的信件外，还又额外增加了一个拷贝，时间为当前日期，我想这应该也是程序的Bug吧。

5.打印预览功能

支持多内码预览和打印，多种比例预览显示，可控制打印份数和打印邮件头、脚信息。

6.增强FoxMail整体转移功能

用户可以把FoxMail目录整体转移到任何路径下，程序均可正常运行。此功能是笔者最为赞赏的人，因为不用设置将邮箱在电脑之间转移，对一些用户来说太方便了。

三、其它功能改进

1）全面增加了鼠标轮浏览的功能；

2）全面增强了鼠标右键的控制功能；

3）重新设计了信息提示框；

4）修改了原来双启动无反应的问题；

5）可设定程序最小化时是否在任务栏上显示；

6）在程序托盘上增加了动态的图标提示；

7）收、发邮件时采用不同的动态图示；

8）修改了编辑器属性的一些控制；

9）增强了Win2000的支持能力，如:透明提示窗口等；

10）增加设置默认的收件人E-mail地址后缀；

11）改进对HTML邮件的显示和处理。包括默认使用嵌入式IE浏览，调用IE浏览，另存、转发HTML邮件；

12）改进信息窗口。增加信息窗口快捷菜单，设定更为灵活；

13）收到的邮件带多个附件时，可以一次选中多个附件同时进行操作；

14）有多个“其他POP3”时，可调整POP3的顺序；

15）在邮件阅读窗口中，通过“查看”菜单设定是否显示邮件头信息；

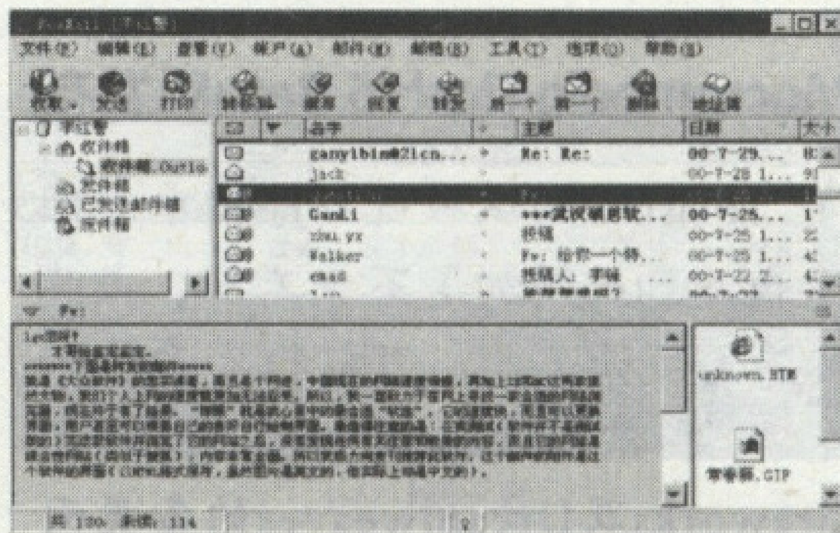
16）双击已创建的卡片，弹出写邮件窗口，而不是卡片属性窗口；

17）任意设定邮件编辑器、邮件阅读窗口和邮件阅读框的背景颜色，以及邮件编辑器字体颜色；

18）增加了一些快捷键,如空格键展开和折叠账户等。

四、试用印象

通过笔者的试用，我认为整个程序在主要功能上并没有很大的突破，只有界面有些改观，图标与界面精致了许多，增强了一些软件功能，虽然这些功能也不错，但实质上看不出有什么令人震撼的改进。在经过长久的期待后，而且是张小龙加入博大把FoxMail商业化后的第一个版本，功能上没有大的进展实在令人遗憾，也许是我们的期望过高了吧。不过毕竟是商业化的产品，软件展现了团队合作的成果，新加入的一些功能及软件程序的整体规范与美化对于原来是共享软件的FoxMail来说是难以做到的。



不过，FoxMail 3.1 beta2也有一些显著的不足，虽然更改了Beta版中自定义工具条功能不能调整图标位置顺序的Bug，但未解决导入Outook Express邮箱时出现的问题。好在这只是Beta 2版本，希望正式版出来时，不要再出现这样的明显Bug令大家有失所望。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第9期\BBX\下。

业界动态

Macromedia 中文官方网站正式推出

为了更好地开拓中国的互动市场及更有效地融合Macromedia软件的专业人士，Macromedia建立了中文官方网站。该网站提供Macromedia软件的产品介绍、学习指南、应用技巧等内容，给中国地区的广大用户提供一个强有力的支持。网站包括Macromedia公司的新闻及产品信息、技术支持、经典推荐等信息。此外，Macromedia中文网站还设立了会员专区，只要注册成为会员就可以通过电子邮件获得有关Macromedia公司的产品信息和最新动态。

http://www.macromediachina.com

Macromedia Flash 5 Beta版发布

Flash 5测试版近日浮出水面。Flash 5 Btea增加了不少工具，尤其是多了路径工具，可以很容易地制作贝赛尔曲线；大量借用了Fireworks及Dreamweaver的各类面板特性，使用起来更加方便；增加了对Mp3等文件的支持；还有值得一提的是Action的增加，使交互变得更加得心应手。Flash 5正式版预计9月份推出。

Lotus和Macromedia携手合作

Lotus发展公司和Macromedia在Lotus DevCon 2000软件开发人员会议上宣布，已经可以为Macromedia Dreamweaver提供Lotus Domino设计元件。这些延伸发展传达了两个公司的意图：携手共同开发及推广Dreamweaver

这一网络开发市场中领先的创作平台，有了Lotus Domino，可为网络应用提供更高级的解决方案。http://www.lotus.com/Macromedia 推出具有强大网络分析能力的Aria Enterprise 5.0 软件

Macromedia 宣布推出Aria Enterprise 5.0软件，提供全球2000强公司以完成任务为关键目标的网络跟踪、分析和报告的最大规模的解决方案。这一解决方案结合Macromedia Dreamweaver软件，能够更加方便地对正在制作的内容进行测量和分析。

http://www.macromedia.com

NOKIA为WAP1.2推出免费开发工具

NOKIA公司日前宣布，用户现在可以从它的网站免费下载WAP Toolkit 2.0开发工具。该软件面向开发人员，为编写、测试和调试WAP 1.1和1.2的应用程序提供基于PC的环境。和该工具捆绑在一起的还有两个移动电话模拟器，其中一个用于开发与WAP1.2兼容的某些应用。

http://www.nokia.com

JesterDigital在网上虚拟世界中使用3D技术

数字媒体公司JesterDigital结合blaxxun 3D互动技术，开发和推出具有网上3D数字媒体的体育虚拟购物网站。使用blaxxun公共平台和Avatar Studio, JesterDigital已经建立了一座滑雪者的梦幻高山，一片冲浪者的充满阳光海滩及冲浪商店，一个逼真的溜冰场和一个高科技的音乐厅。网上会员可以选择个性化的化身，穿着最新的体育和休闲服饰，观看最新的产品，一切都是三维的。

http://www.jester.com

旗帜动画——Flash实例教程

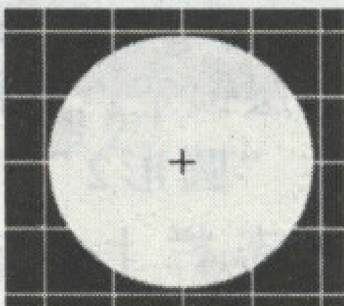
最近经常有朋友问：你们的旗帜动画是如何做出来的？为什么这样复杂的动画访问速度却很快？其实这就是目前网上非常流行的Flash动画，在此动画中有旋转的地球，运动的星空，闪烁的星光等眼花缭乱的动态特效，文件却只有20kB，所以网上速度较快。现

在我们就将全部的制作过程写出来，供大家参考。



步骤一、旋转的地球

1.选菜单栏中的插入→添加组件（Insert→New Symbol），在出现的对话框中选图像（Graphic），命名为"圆形"。用点选椭圆（Oval[o]），将线段颜色（Line color）选为空，在工作区域画一个填充了颜色的圆，如图1所示。


图 1

2.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选图像，命名为"前景"。用点选椭圆，点选工具栏中的填充颜色工具（Fill color），弹出调色板。选调色板正上方的小方形按钮，出现颜色（Color）调节器对话框，选渐层（Gradint）将外层调成深蓝，中心的Alpha值调为10左右，如图2所示。

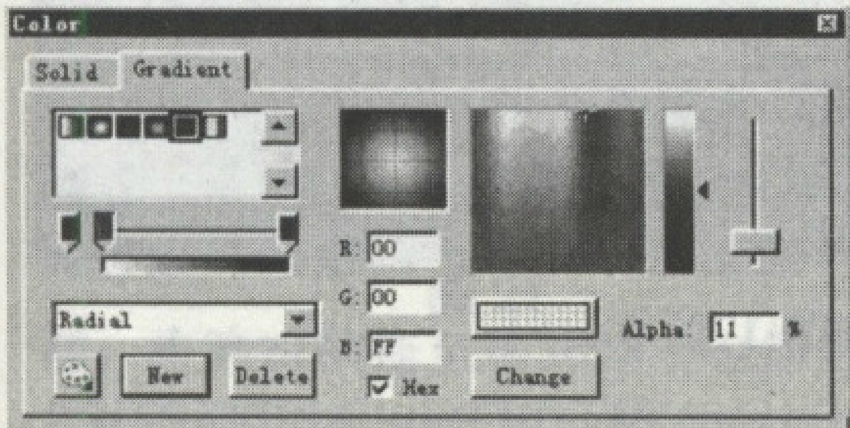
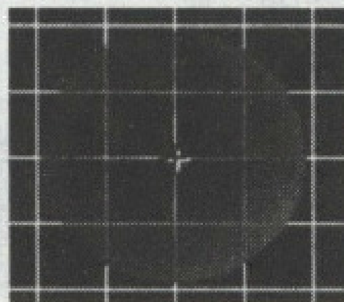
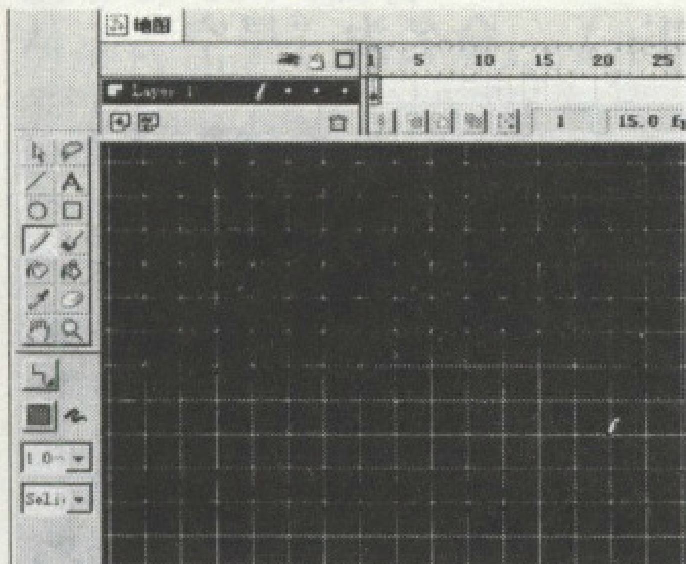


图 2

3.关闭对话框，这样我们就可以在工作区域画一个和"圆形"（见图1）一样大的圆，圆中填充了蓝色并向圆心逐渐透明，如图3所示。


图 3

4.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选图像，命名为"地图"。用铅笔工具（Pencil）选自由绘画模式（Ink），在工作区域勾画一个世界地图。为了能精确绘制，可将图形放大，如图4所示。


图 4

描完边以后用油漆桶工具（Paint Bucket Tool）将其填充为橙色，并把地图边缘删除。

5.点选菜单栏中选择插入→添加组件，在出现的对话框中选电影片段（Movie Clip），命名为"地球"，如图5所示。

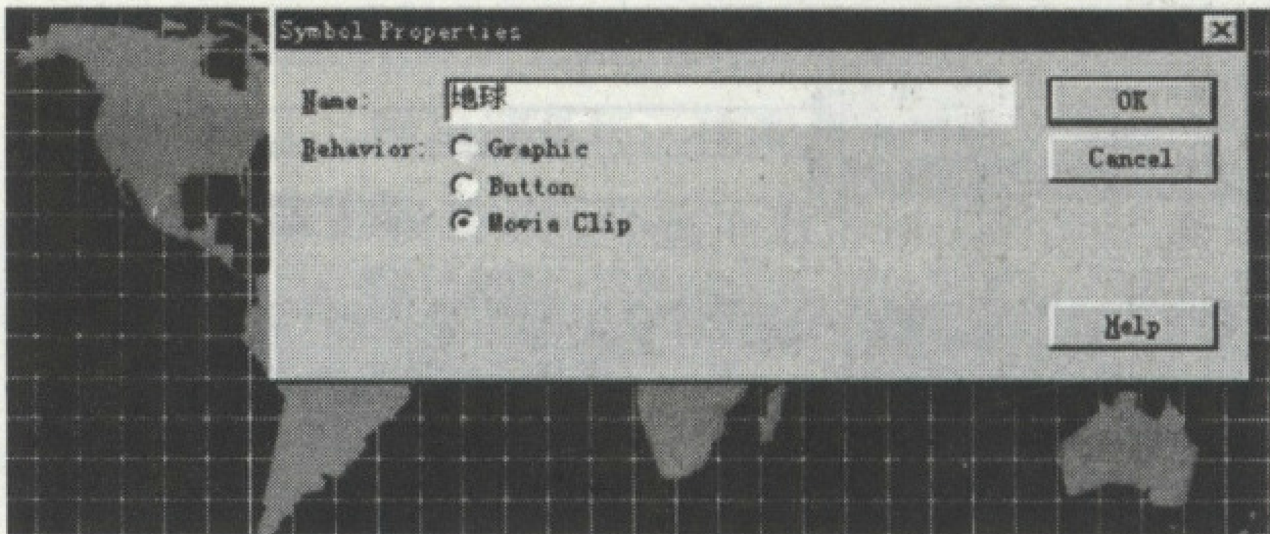
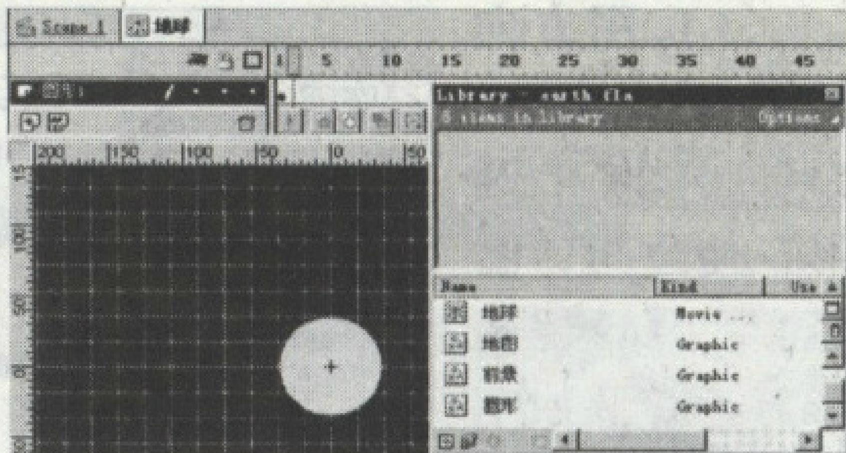
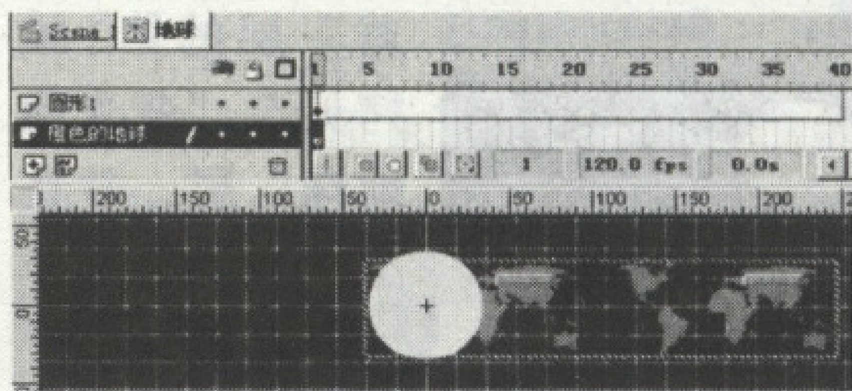


图 5

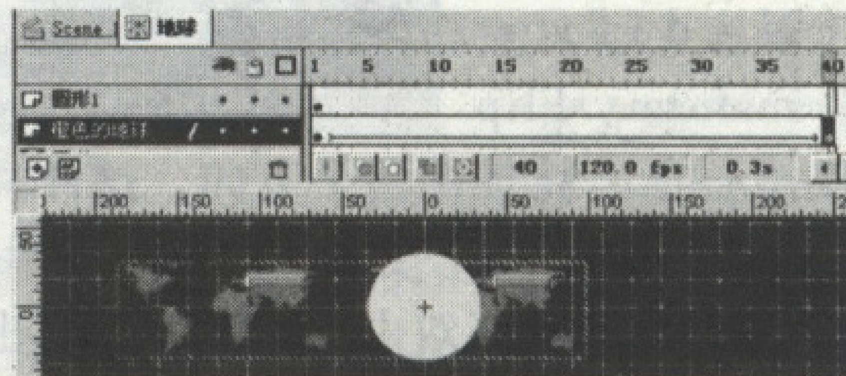
6.点击菜单中的窗口→图标库（Window>Library），把"圆形"拖到工作区中央，双击Layer1将其改名为"圆形1"，如图6所示。


图 6

7.在第40帧插入关键帧。点时间轴左下的增加图层（Add Layer），将此层命名为"橙色地球"。从图标库中把"地图"分两次拖至工作区域，调整好位置，将两地图选中，按Ctrl+G将其成组，如图7所示。


图 7

8.在第40帧处插入关键帧（Insert Keyframe），在工作区将"地图"拖到如图8所示的位置。


图 8

9.用鼠标双击"橙色地球"层第1到40帧之间的任意位置，在出现的对话框中选择渐变（Tweening）标签。在Tweening下拉框中选移动（Motion），如图9所示，最后点确定。

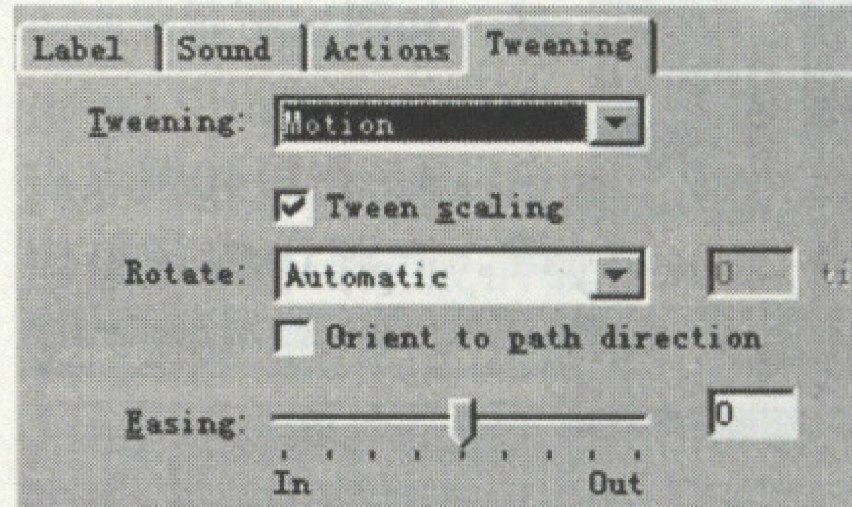


图 9

10.点增加图层将此层命名为"圆形2"，从图标库（Library）中把"圆形"拖至工作区域，如图10所示。

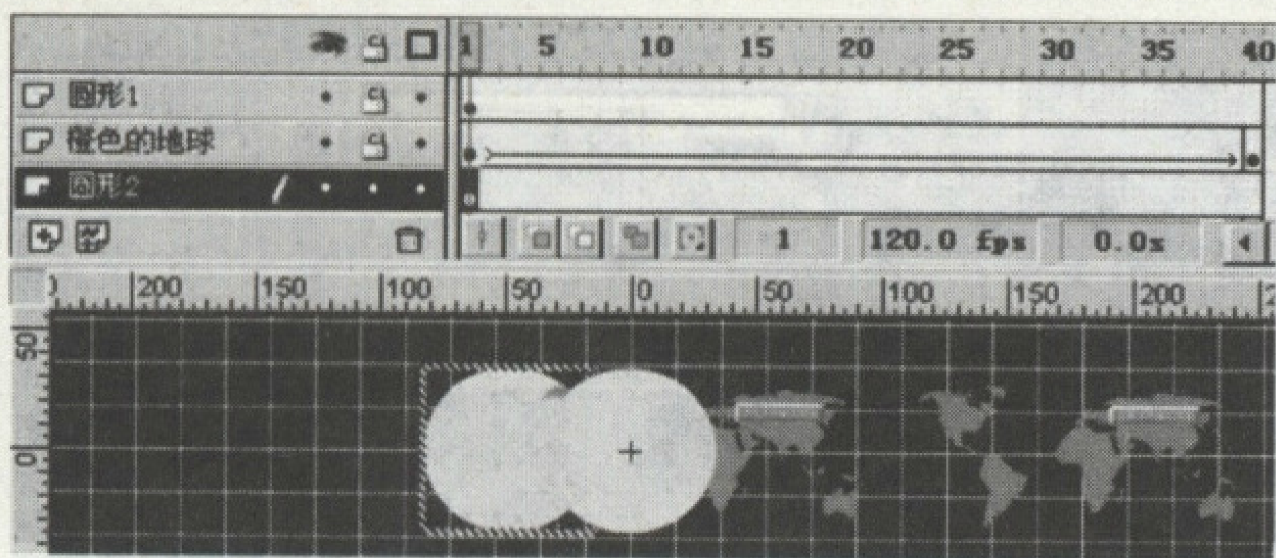
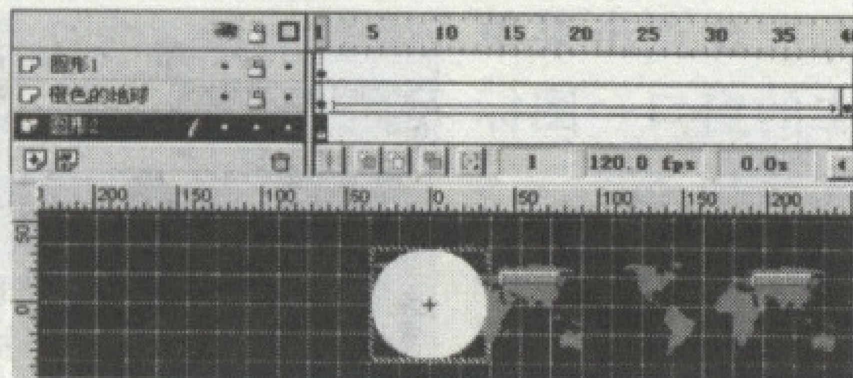
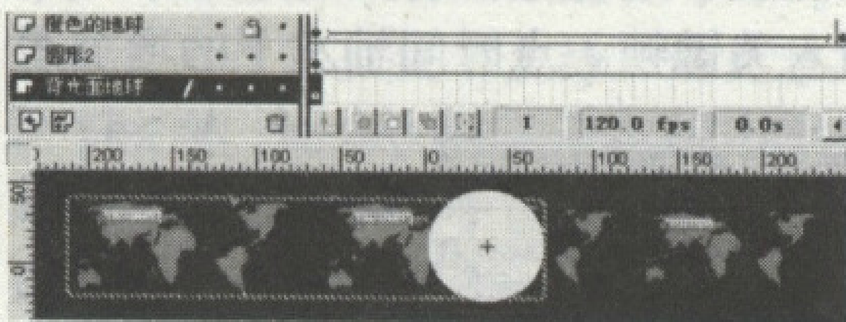


图10

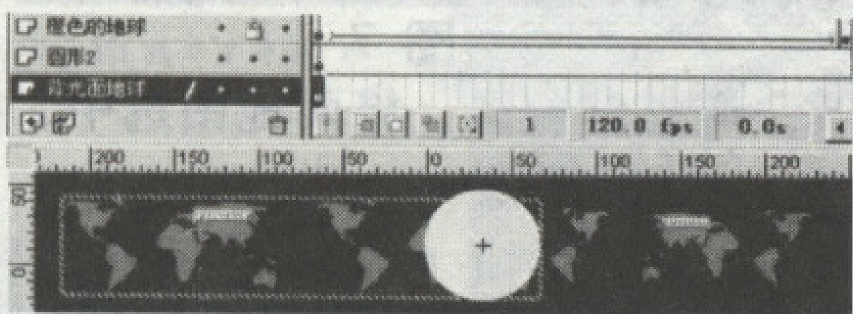
11.用方向键移动“圆形2”中的“圆形”使之与“圆形1”中的“圆形”重叠，如图11所示。


图11

12.点增加图层，将此层命名为“背光面地球”，然后把“橙色地球”层的第1帧拷贝至“背光面地球”层，并在工作区将“地图”图向左边拖，如图12所示。


图12

13.从菜单中选择修改→变形→水平翻转（Modify→Transform→Flip Vertical），将地图转个方向，这样两图相对运动时就能产生正确的视觉效果，如图13所示。


图13

14.在工作区双击“地图”，在出现的属性对话框中选颜色效果（Color Effect），然后选Tint将变暗作为背光面的地球，如图14所示。

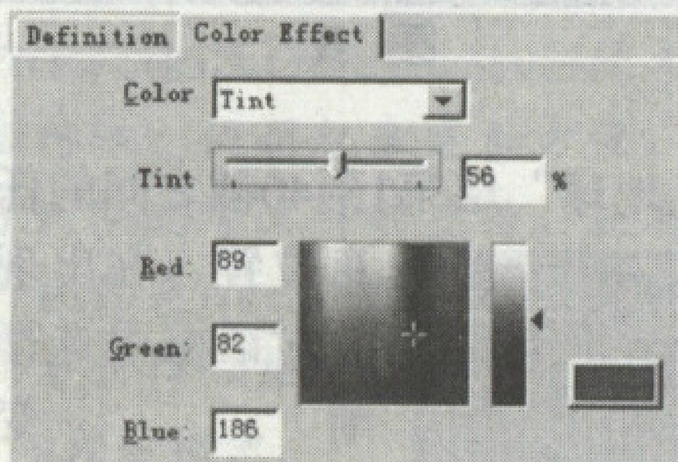
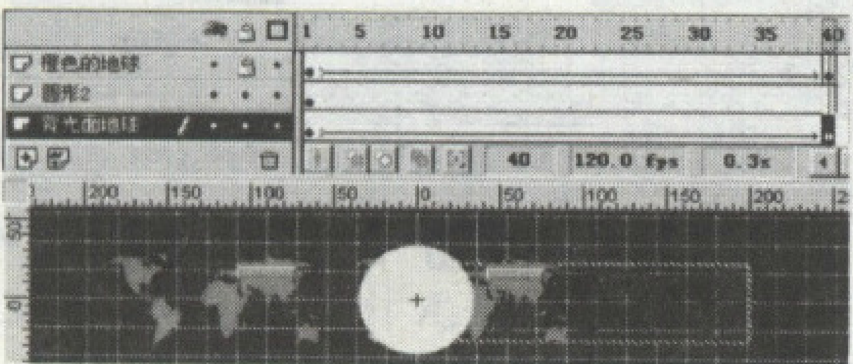


图14

15.在第40帧点右键，在弹出的菜单中选插入关键帧，按Shift键在第40帧用鼠标将“地图”拖到如图15所示的位置。


图15

16.双击“背光面地球”层第1到40帧之间，在出现的对话框中选择渐变（Tweening）标签，从Tweening的下拉框中选移动（Motion），最后点确定。

17.在“圆形1”层状态栏上点右键，在弹出的菜单中选遮罩（Mask），这样后面橙色地球只能显示在“圆形”范围内，将这层锁定。同样在“圆形2”层状态栏上点右键，在弹出的菜单中选遮罩，这样后面“背光面地球”也只能显示在“圆形2”范围内，将这层锁定。最后出现如图16所示的效果。

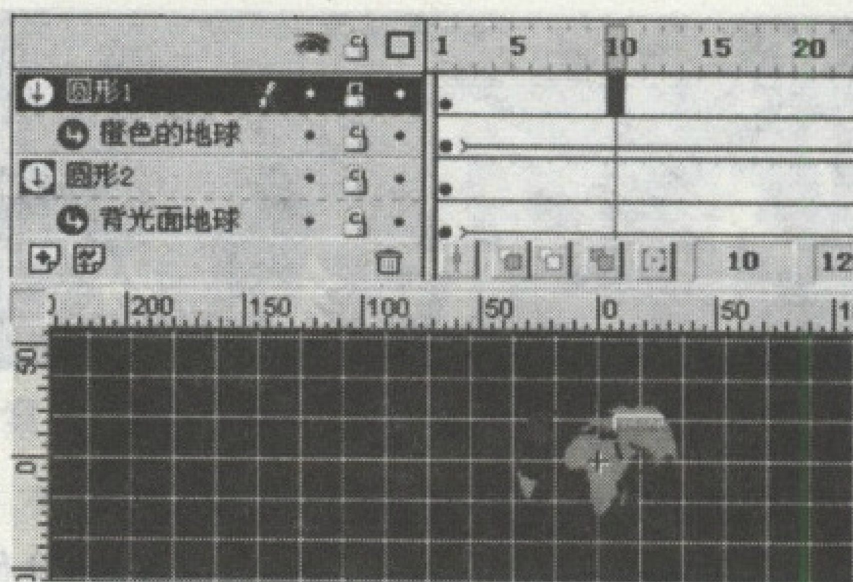


图16

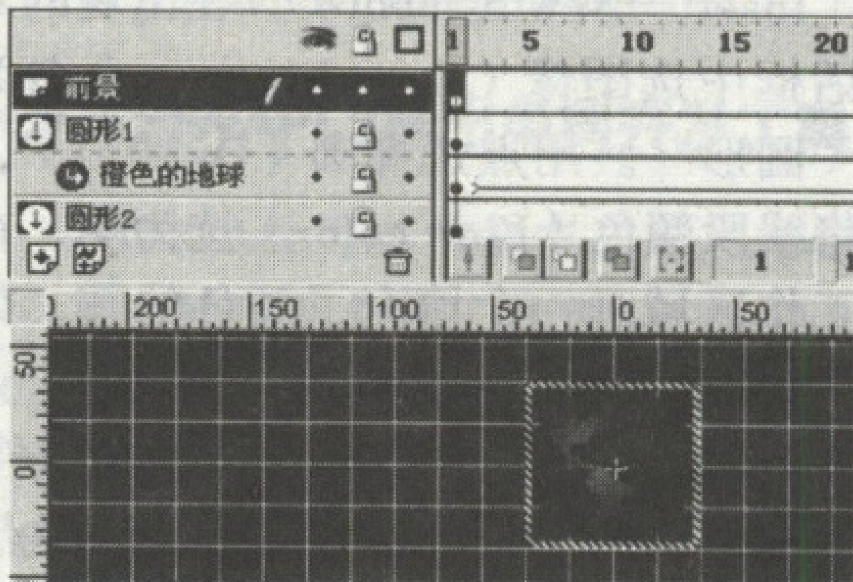
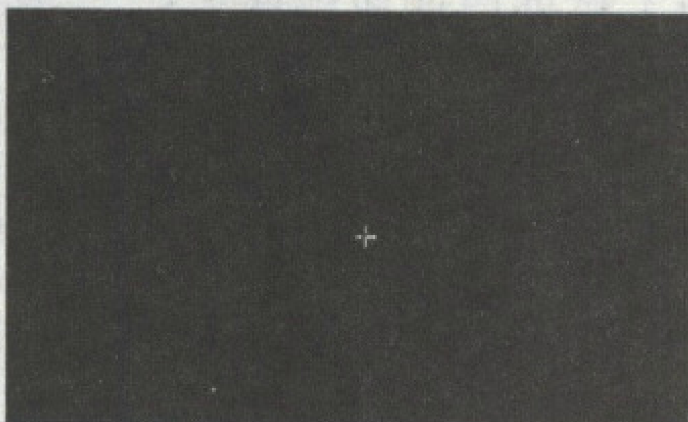


图17

18.点增加图层在最上建一层命名为“前景”，从图标库中把“前景”拖至工作区域，调整其位置将显示出的地球盖住，如图17所示。

步骤二、制作放射状的星空背景

1.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选图像命名为“宇宙”。用笔刷工具（Paintbrush）在工作区域点画出白色的星星，如图18所示。


图18

2.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选电影片段（Movie Clip），命名为“星空”。从图标库（Library）中把“宇宙”拖至工作区，用缩放工具将图形缩小10倍以上。在第30帧插入关键帧，将“宇宙”图形拖大填满整个工作区，双击第1帧，弹出帧属性（Frame Properties）对话框。选择渐变（Tweening）中的移动（Motion），产生星空由小变大的电影片段。打开描图纸外框（Onion

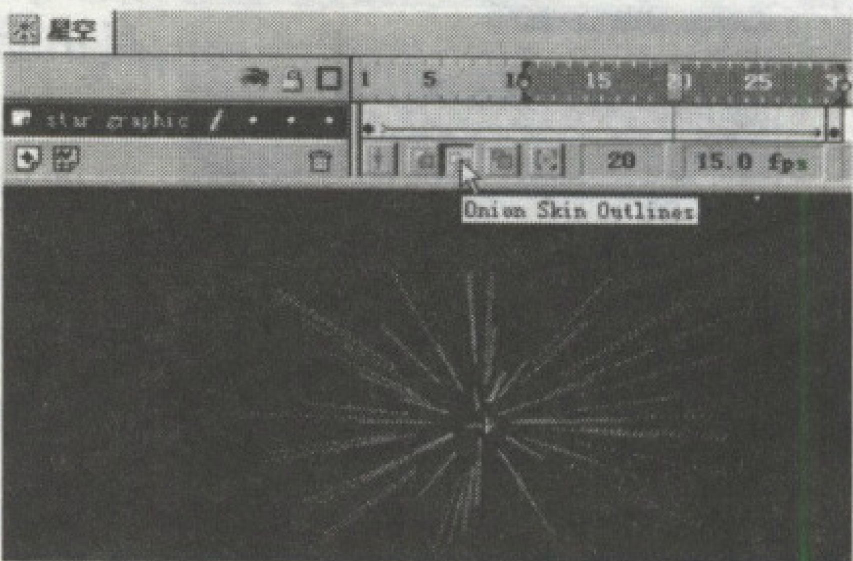


图19

Skin Outlines），可以看出变化轨迹，如图19所示。

3.点选菜单栏中选择插入→添加组件（Insert→New Symbol），在出现的对话框中选电影片段命名为“宇风”。从图标库中把电影片段“星空”拖至工作区域，在第1帧点右键选复制帧（Copy Frame），增加一层layer2。在第6帧点右键，在弹出的菜单中选粘贴帧（Paste Frame），如图20所示。

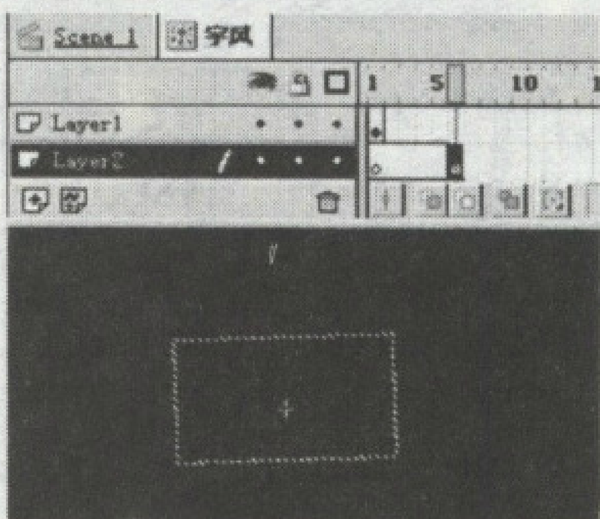


图 20

4.同样地建立Layer3、Layer4、Layer5层，然后分别在第12帧、18帧、24帧将“星空”复制过来。为了产生更好的效果，可将“星空”旋转一定角度。用鼠标点layer5层的第24帧，再按Ctrl键，将第24帧拖至第30帧（也即是复制）。用同样的方法分别将layer4的第18帧，layer3的第12帧、layer2第6帧、layer1第1帧复制第30帧，这样就产生了星空不断地呈放射状运动，如图21所示。

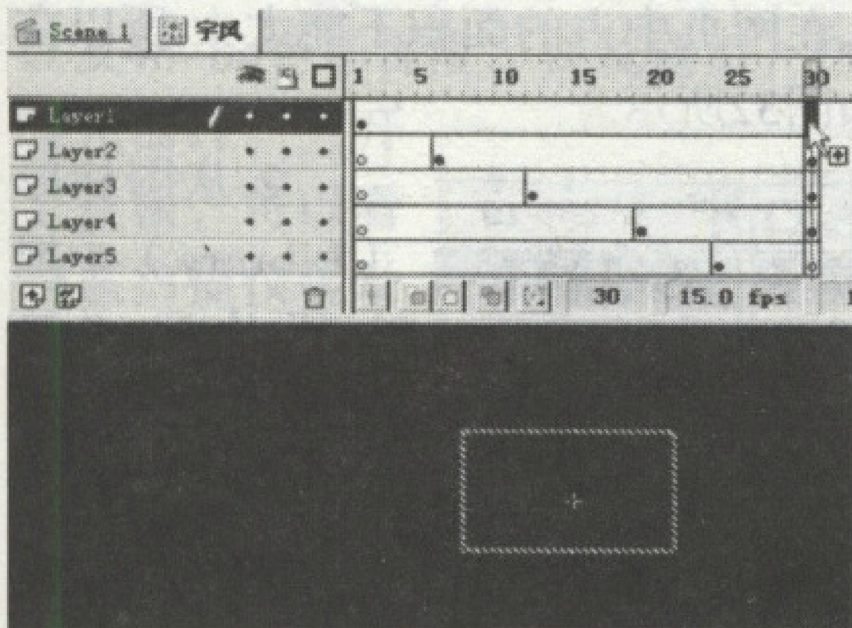


图 21

5．双击Layer5层的第30帧，在弹出的对话框中选动作标签（Actions）。点选子菜单中跳至（Go To）,在右边的Frame选项中加入18，即动画首先从第1帧播放至第30帧，然后在第18与第30帧之间循环。星空背景制作完毕，如图22所示。

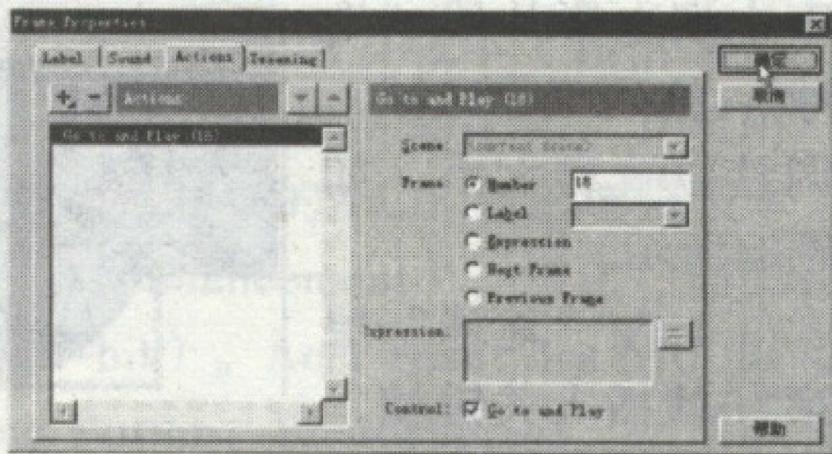


图 22

步骤三、制作光晕

1.点选菜单栏中插入→添加组件（Insert→New Symbol），在出现的对话框中选图像（Graphic），命名为“星光线”。用点选矩形工具（Rectangle [R]），点选工具栏中的填充颜色工具（Fill color），弹出调色板。选调色板正上方的小方形按钮，出现颜色（Color）调节器对话框。选渐层（Gradint）,在彩色指示器中设置5种关键色，将左1指示器的颜色调节为白色，透明度（Alpha）0%，左2指示器的颜色调节为淡蓝色R 180；G 230；B 250，中间指示器的颜色为白色，透明度50%，右2指示器的颜色为与左2相同，右1指示器的颜色为与左1相同，如图23所示。

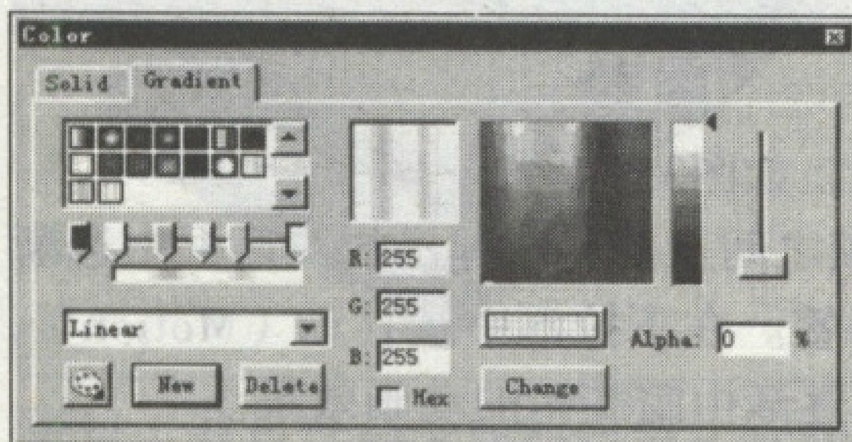


图 23

2.在工作区域将线段颜色（Line Color）的填充边框调整为空，用矩形工具画一个有渐变效果的细长条，如图24所示。

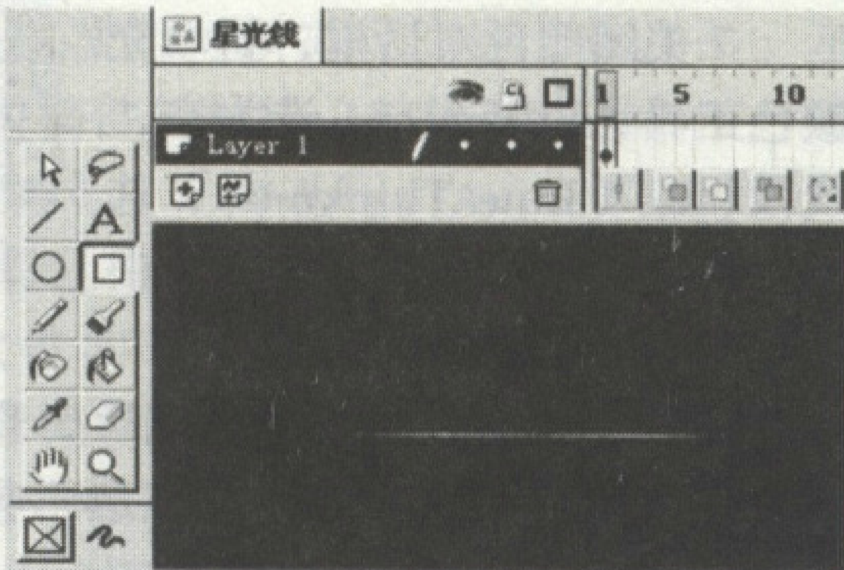


图 24

3.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选图像（Graphic），命名为“星光”。从图标库（Library）中把“星光线”拖到工作区域，作为水平线，再拖一“星光线”，从菜单中选择修改→变形→缩放并旋转（Modify→Transform→Scale and Rotate）。在出现的对话框中将Scale的数值填为110，Rotate填入90，“星光线”将会延长并旋转了90度，如图25所示。

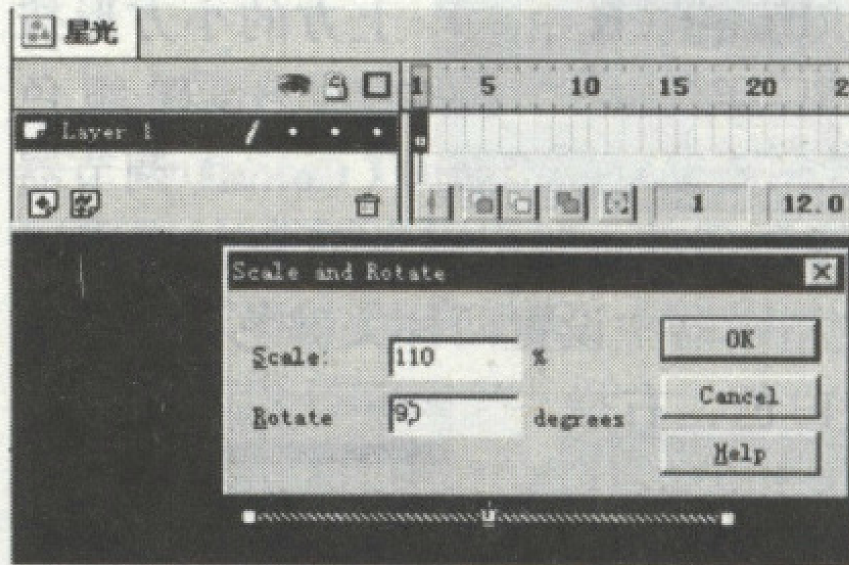


图 25

4.分别从图标中拖两根“星光线”，用同样的方法将Scale填为60，Rotate分别填入45、135，调整好各线的位置，最后形成由4根线组成的放射状星光，如图26所示。

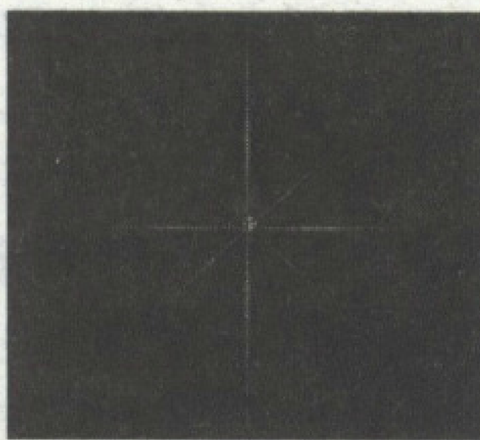
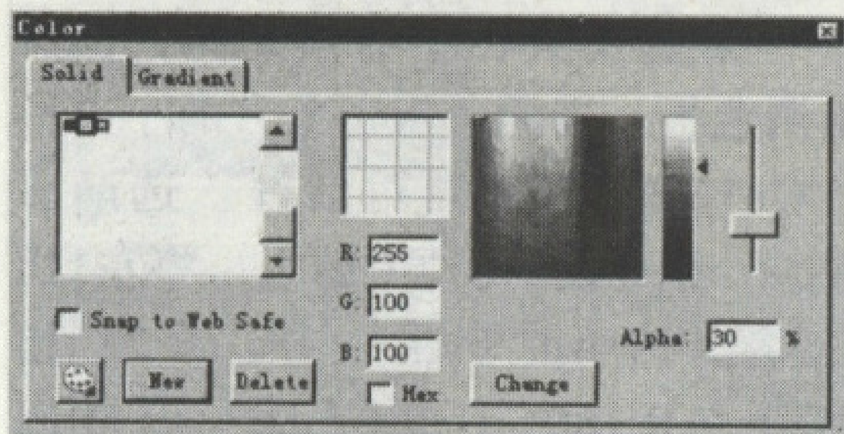


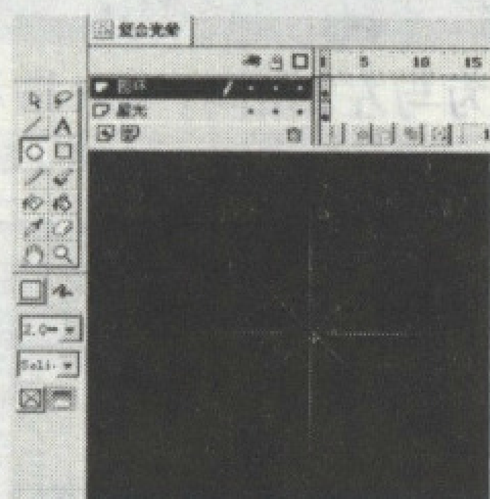
图 26

5.点选菜单栏中插入→添加组件，在出现的对话框中选图像，命名为“复合光晕”。从图标库中把“星光”拖到工作区域，将此层命名为“星光”。

6.新增一层取名为“园环”，用点选椭圆（Oval [o]），点选工具栏中的填充颜色工具（Fill color），弹出调色板。选调色板正上方的小方形按钮，出现颜色

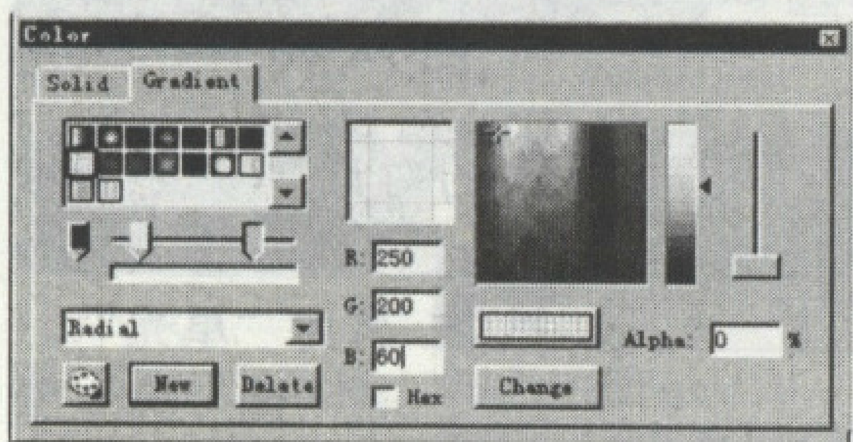

图27

（Color）调节器对话框，选固定（Solid），在彩色指示器中将颜色调节为咖啡色R 255；G 100；B 100，透明度（Alpha）30%，如图27所示。

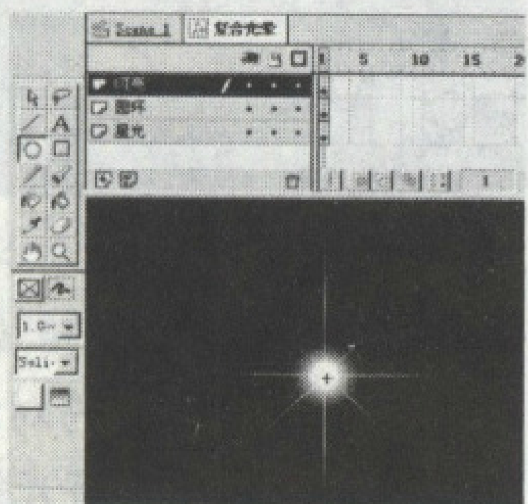

图28

7.关闭颜色对话框，将填充颜色工具（Fill color）选为空，线段粗细（Line Thickness）选2.0，在工作区域以“星光”为中心画一圆环，如图28所示。

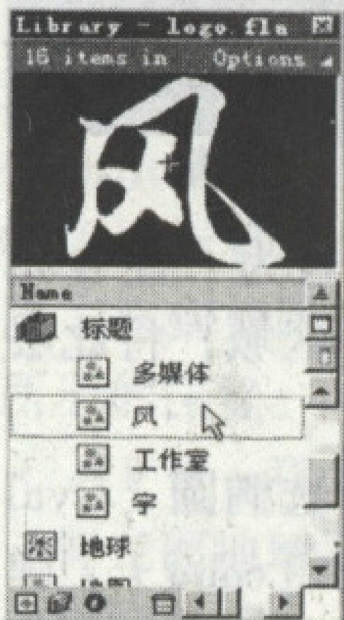
8.新增一层取名为“闪亮”，现在制作耀眼的光效。点选椭圆（Oval[o]），点选工具栏中的填充颜色工具（Fill color）弹出调色板。选调色板正上方的小方形按钮，出现颜色（Color）调节器对话框。选渐层（Gradint），在彩色指示器中设置两种关键色，将左指示器的颜色调节为白色，右指示器的颜色为黄色：R 250；G 200；B 60，透明度（Alpha）0%，按图29的位置拖放好指示器的位置，关闭对话框。


图29

9.将线段颜色（Line Color）选为空，填充颜色工具选为填充色，用椭圆工具在工作区以“星光”为园心画一有闪亮效果的光晕，完成“复合光晕”的制作，如图30所示。


图30

步骤四、制作所需显示的网站标题


图31

我们从菜单栏中选择插入→添加组件，在出现的对话框中选图像（Graphic），然后分别建立图像：“宇”，“风”，“多媒体”，“工作室”，如图31所示。

步骤五、合成动画

1.从菜单中选择修改→影片（Modify→Movie），弹出对话框。因为我们做的是站标，在网页中占的面积不能太大，所以在这缩小电影尺寸，如图32所示。

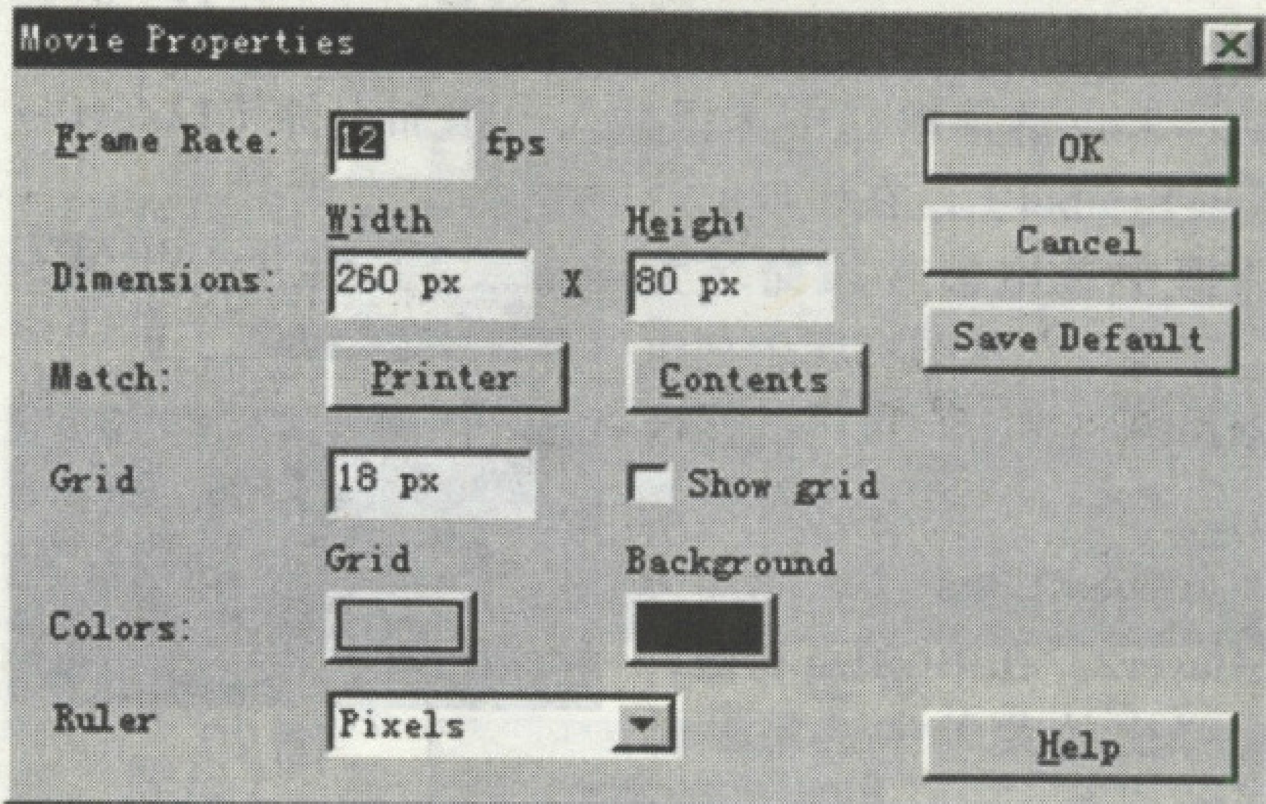
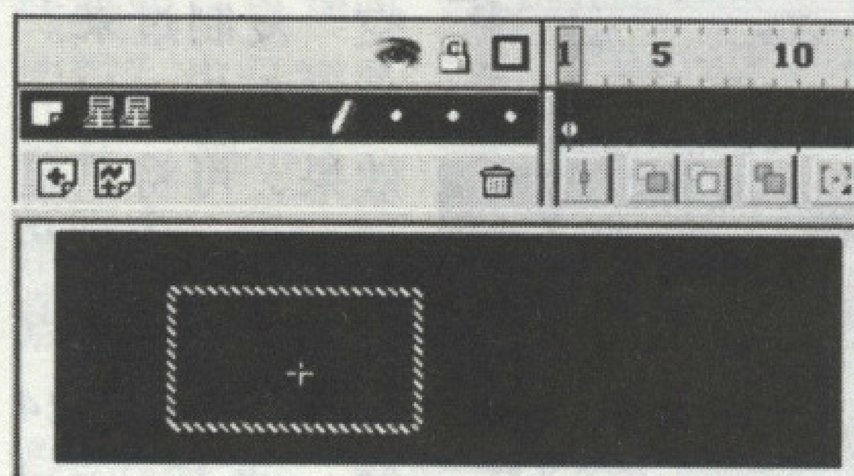
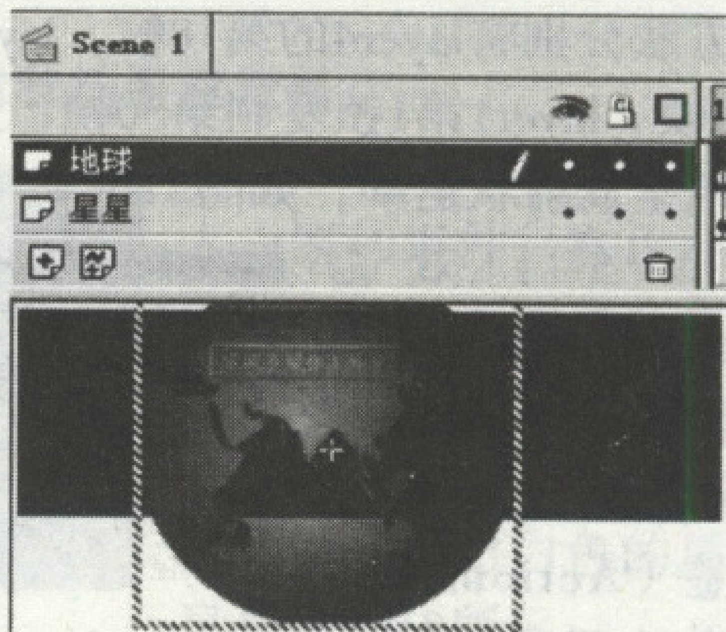


图32

2.从图标库（Library）中把电影片段“星空”拖到工作区域，调整大小，并将这层命令为“星星”，如图33所示。


图33

3.在“星星”层上面新建一层，改名为“地球”：从图标库中把电影片段“地球”拖到工作区域，调整位置和大小，如图34所示。


图34

4.在“地球”层第10帧插入关键帧，再选中第1帧。在工作区双击“地球”，在弹出的对话框中选Color Effect标签。在下拉框中选透明（Alpha），改小数值，给“地球”作个淡入效果，如图35所示。

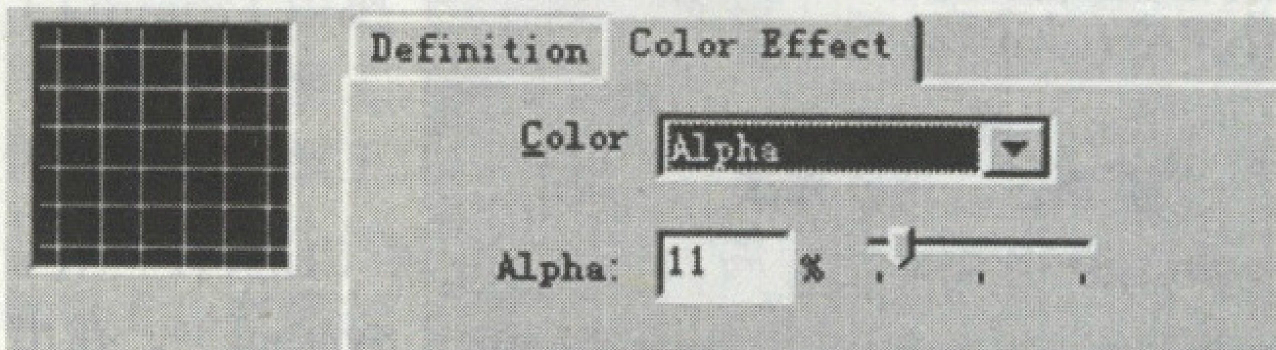
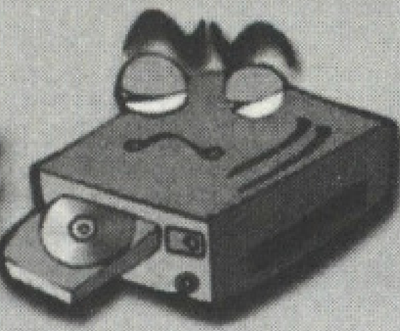


图35

5.在第1至10帧之间双击，在弹出的对话框中选渐变（Tweening）标签。在下拉框中选移动（Motion），将会产生“地球”逐渐由暗变明的动画效果。

（未完待续）



SAOMIAOYIJIANSHANG

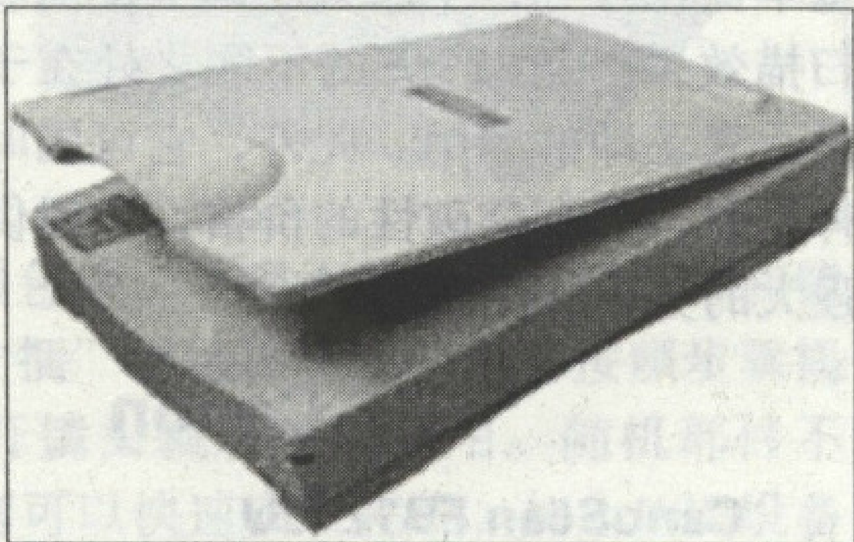
主流扫描仪产品鉴赏

四川 刘安富

Acer

Acer ScanPrisa 640U

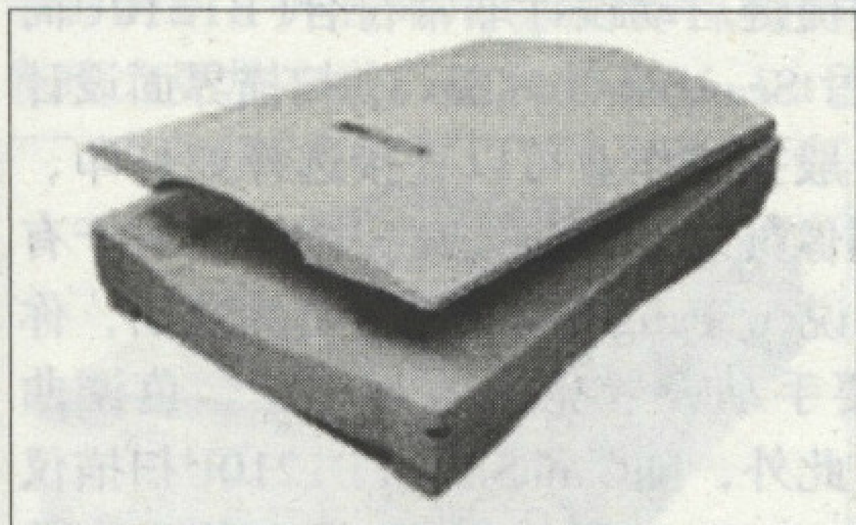
Acer ScanPrisa 640U是一款中档的家用及小型办公用扫描仪，它具有A4幅面、600×1200dpi光学解析度以及48-bit色彩深度。传统造型，白色机身，采用CCD感光器件。打开上盖板，可以看到该扫描仪传动系统采用步进电机皮带传动方式，用以保证扫描仪的纵向精度和扫描稳定性。



Acer ScanPrisa 640U提供了USB接口，简单易用。Acer ScanPrisa 640U采用单次智能扫描技术，机身没有控制按钮，所有功能均通过配套的应用软件完成。其驱动程序MiraScan符合TWAIN标准，可以与任何支持此标准的绘图软件兼容，支持多种语言版本（包括简体、繁体中文），安装操作界面可以全部汉化，方便用户使用。该机采用Acer公司独创的A.C.E.色彩增强技术（Advanced Color Enhancement），强化扫描图像的色彩深度（达到48-bit）。Acer ScanPrisa 640U附带专用的Cpoier、Scan Button、Photoexpress、OCR等软件。

Acer ScanPrisa 1240UT

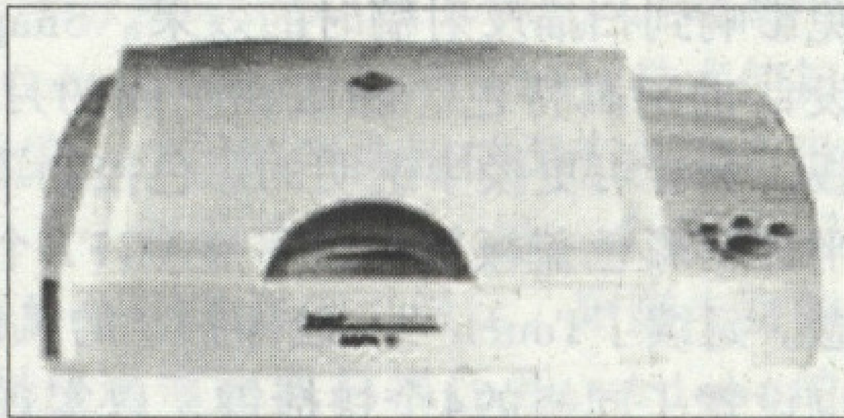
Acer ScanPrisa 1240UT是一款具有A4幅面、1200×2400dpi光学解析度、48-bit色彩深度的高档商业扫描仪，并且带有TMA透扫器，可以扫描5英寸×7英寸范围内的透射稿件，应用范围比较广泛。该扫描仪外壳为白色，机身后侧提供标准USB接口，以及一个TMA专用接口，通过外部变压器供电。ScanPrisa 1240UT采用CCD感光器件，步进电机皮带传动方式，用以保证扫描仪的纵向精度和扫描时的稳定性。机盖下部装有TMA透射稿件扫描器，可以进行底片（负片）、正片、幻灯片等透射稿件的扫描，扫描时将透射胶片稿件放入专用的稿架或片夹内进行。Acer ScanPrisa 1240UT采用单次彩色扫描方式，机器外部没有硬件按钮，完全通过软件实现扫描。其提供的驱动程序MiraScan具有图像调整、修改功能，能够选择扫描色彩模式，使用户进行标准24-bit或48-bit色彩的图像输出。该机还提供专用的Copier、Scan Button、Photoexpress、OCR等软件。



AGFA

AGFA SnapScan Touch

SnapScan Touch扫描仪是爱克发（AGFA）公司面向家庭/办公用户推出的一款简捷实用型的产品。它采用平板式单次扫描方式，以光学分辨率600dpi的CCD作为感光器件，具有36-bit彩色深度和12-bit灰度的采样能力，输出为24-bit彩色和8-bit灰度，动态范围（Dynamic Range）1.9D，最大扫描范围为A4幅面。冷阴极灯管（Cold Cathode）的使用，为它提供了长期、稳定的反射光源，在降低功耗（小于30W）的同时也保证了较高扫描质量。传统的皮带式传动（步进电机），能为用户提供高达1200dpi的机械分辨率。不同于一般A4幅面的扫描仪，SnapScan Touch采用横向（landscape）外形设计，以减少对桌面空间的占用。半透明的上面板配合可随意更换的彩色把手，充分展现了新时代的个性化色彩。标准USB接口为SnapScan Touch提供了高达0.94 MB/s的传输速度。

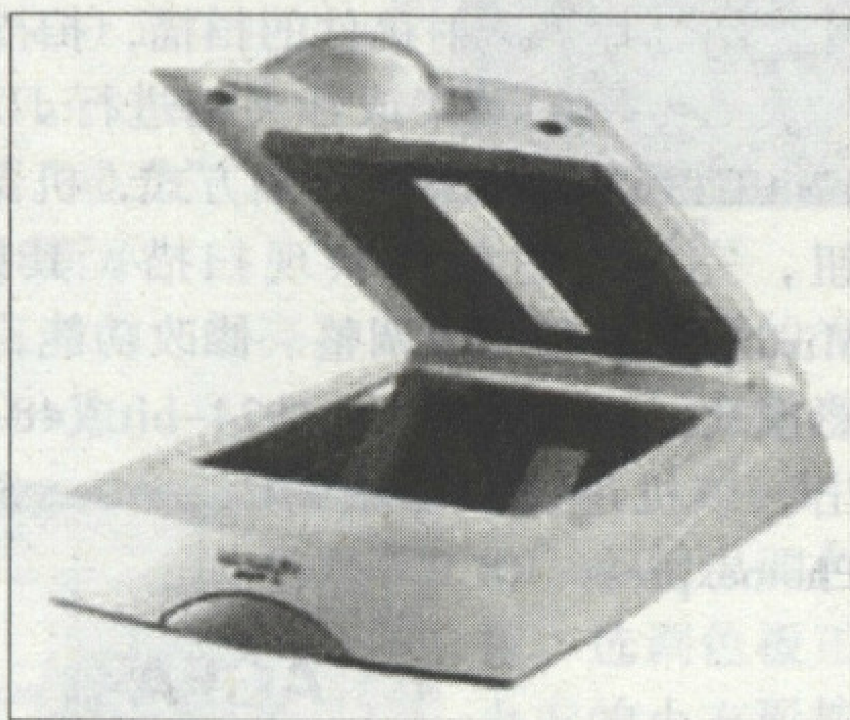


“Touch”一名应该是来自其4个“掌”型分布的快捷键创意，非常符合其简单、快捷的使用风格。用户可以通过轻触3个应用程序快捷按钮，将扫描样本直接传送到用户系统的电子邮件、传真、OCR或其它自定义的应用程序中。考虑到SnapScan Touch的市场定位，

AGFA在ScanWise驱动中提供的选项也都较为简单，而一些深层设置则仍由扫描仪自动完成，比较适合初级用户。此外，随扫描仪还附送了Corel的Print House Magic（图像处理）、Caere的PageKeeper（文档管理）和OmniPage（英文OCR）等实用办公软件，便于用户使用。

AGFA SnapScan E50

德国AGFA公司面向高端商业办公用户的产品——SnapScan E50扫描仪，采用平板式单次扫描方式，使用的CCD像素（element）数量达到了10000个，几乎是Touch系列的一倍，其最大光学分辨率为1200×2400dpi，通过软件最高可增强到9600×9600dpi。它具有42-bit彩色深度和14-bit灰度的采样能力，最大反射稿扫描范围为216 mm ×297 mm（A4幅面）。



与多数扫描仪不同，E50没有提供TMA（透扫组件）扩展接口，而是直接将透射稿扫描器内建于扫描盖板内侧，平时可用TLC（透射灯罩，即光罩）扣在上边以免影响到扫描反射稿时的效果。SnapScan E50的外形设计也别具特色，隐藏在下侧的月牙形弹出式控制板，套着可更换半透明的彩色控制罩，再加上配套的半透明彩色盖板把手，尽展AGFA个性化色彩的新理念。延续了Touch“一触即扫”的风格，E50控制板上也设置了同样的4个快捷键，以实现对电子邮件、复印、OCR等常用操作的自动执行。USB接口带来的高速（1MB/s）传输速度和热插拔特性，为办公应用带来了又一份方便。AGFA为SnapScan E50配备了简体中文1.4版的ScanWise扫描驱动程序。新版驱动不但修正了在1.2版内存在的BUG（对分辨率方面的影响），而且还具有全自动色彩管理功能，能自动选择所采用的显示器、扫描仪及打印机的色彩特性档案并作出统一管理，让输出的色彩跟原稿尽量配合。随E50附送的软件和Touch相同，主要包括Corel的Print House Magic等一系列实用的英文办公软件。

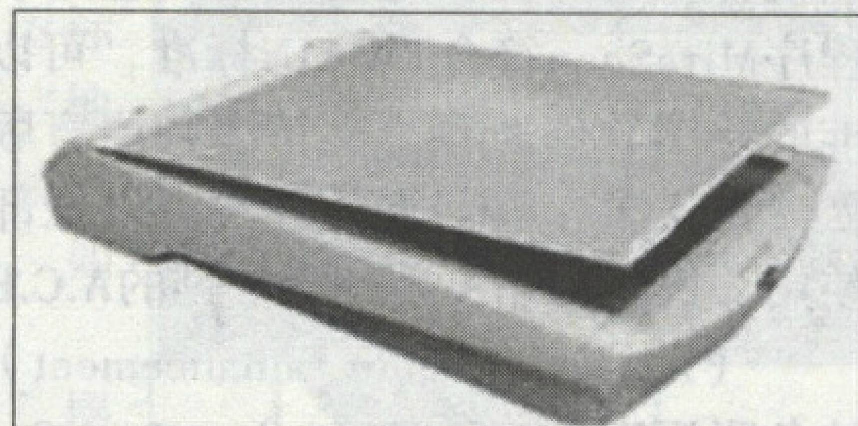
AGFA SnapScan 1236U

AGFA SnapScan 1236U是屡获奖项的SnapScan 1236S扫描仪的后续机型，它适合SOHO及专业用户使用。该扫描仪支持36-bit色彩深度，每种像素又含12位颜色，比30位元色彩的扫描仪多出64倍的色彩，从而保证了它的高品质扫描；600×1200dpi的光学分辨率和9600×9600dpi的最大分辨率，可以表现最佳的细节效果，即使是在一般打印机上进行输出，也可把原稿最少放大6倍而不影响其图像质量；它的最高动态密度为2. 9D，因此可以真实地还原原稿的层次；透射稿的扫描范围是8英寸×10英寸；扫描速度快是其突出特点，预扫时间不足6秒；1236U扫描仪可选配灯箱适配器及自动进稿器来扫描文件，配合爱克发设计的Total Film Scanning技术，可令正负片重现真实色彩。和SnapScan 1236U形成理想匹配的是爱克发的ScanWise智能软件。利用该软件，用户只需依次选择界面上的四个按钮，便可完成对扫描原稿的识别、选取存档目的地、自动或手动色调调校设定，以及设定扫描尺寸等基本操作任务，不需人工调节便能获得最理想的专业扫描效果。与1236S的不同之处在于它采用了USB界面，真正即插即用。此外，它可同时支持PC、Mac两种平台，具有突破性的价格，并提供了更多功能更加强大的免费软件。

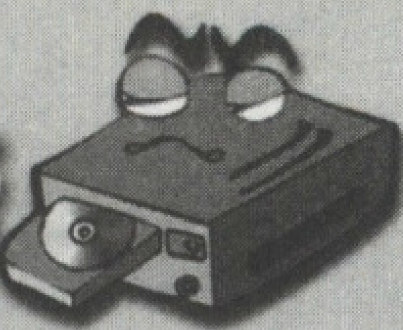
Canon

CanoScan FB1210U

佳能（Canon）新近推出的CanoScan FB1210U扫描仪是一款面向专业市场的产品。它采用平板式单次扫描方式，光学分辨率可达1200×2400 dpi，配合佳能的伽里略镜头，使其扫描精度大幅提升。它具有42-bit彩色深度和14-bit灰度的采样能力，也可以选择24-bit彩色和8-bit灰度输出，最大扫描范围为216 mm×297 mm（A4）。



FB1210U采用低功耗的冷阴极荧光灯管，在工作中的最大功耗也不过15W，待机时更只有8W。良好的步进电机皮带式传动为其纵向分辨率达到2400dpi提供了良好的保障。配合FAU-S11（透扫组件，可选），用户可以实现对胶片、底片的扫描。鲜明的单快捷键启动设计非常符合FB1210U简洁明快的整体形象。Scangear Toolbox CS扫描界面设计得也非常友好，一般扫描作业可以直接选择如打印、传真、E-mail、图像处理等相应按钮完成。而对于有特殊要求的用户来说，Scangear CS-U将更为强劲，你可以在其中按需要手动设置亮度、对比度、色调曲线、Gamma值等。此外，随CanoScan FB1210U扫描仪还附送了Adobe的PhotoShop 5.0 LE（限制使用次数版）、Caere的PageKeeper（管理文件）和OmniPage

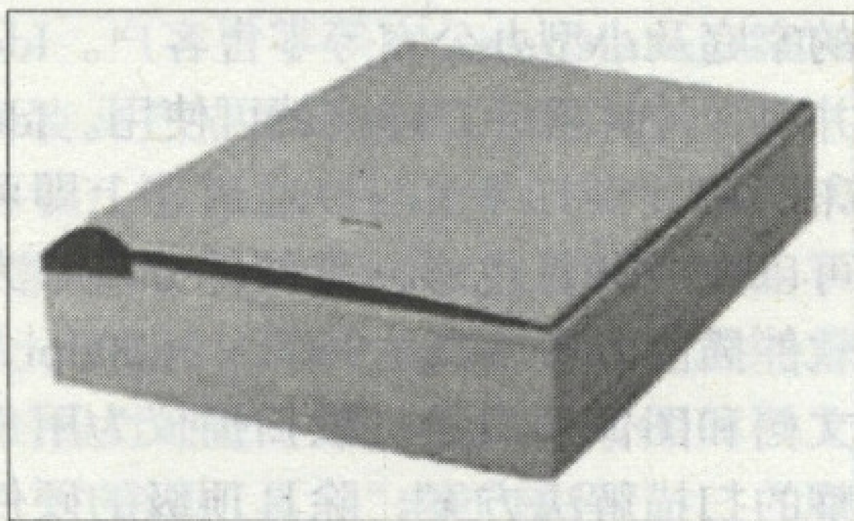


（英文OCR）等实用办公软件，便于用户使用。

EPSON

EPSON Perfection 610

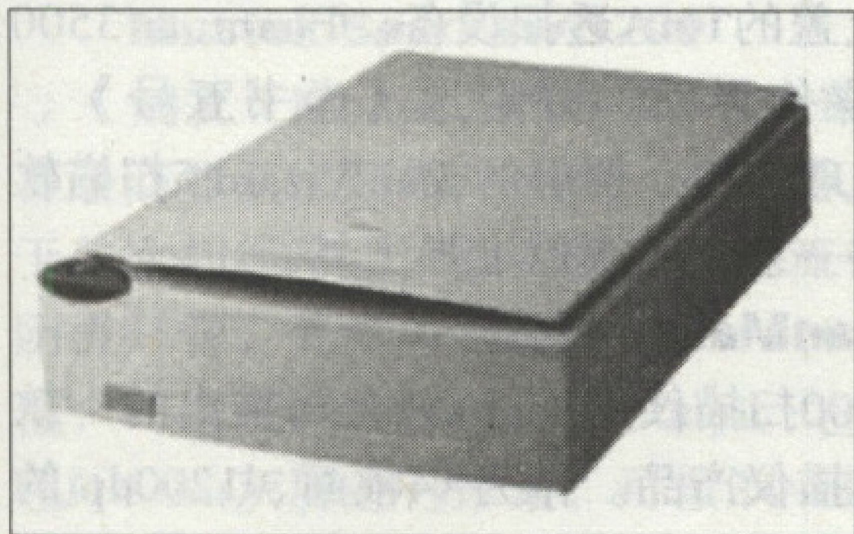
EPSON Perfection 610是一款面向高档家用/日常办公的600dpi扫描仪。Perfection 610是A4幅面平台式、光学分辨率600×2400dpi、36-bit色深的CCD扫描仪，采用简单快速的USB接口，具备一键扫描功能。Perfection 610具有易用、高质、高速等特点。经过特别设计的TWAIN，可方便地与各种图像处理软件连接。全域RGB扫描技术以及高质量、高精度的透镜系统，都为它的良好表现打下了坚实的基础。



Perfection 610采用了环保减震材料包装，外观小巧，扫描仪上盖和镜头锁被保护胶带"捆"得结结实实，只有按照步骤揭取保护胶带，打开镜头锁后才能使用。随机部件不多，通过安装指南可以快速安装完成，加上USB设备的即插即用，即使是普通用户在软件安装上也不会出现问题。Perfection 610的扫描快捷键位于机身的左角，使用非常简单。与其它品牌的扫描仪不同，EPSON的精密机械制造技术使得Perfection 610的纵向分辨率高达2400dpi，这使它在分辨率上的表现异常稳定。虽然有如此高的分辨率，但它仍然能扫描如飞，在所有600dpi的机型中，速度处于上游。610的随机光盘附带了EPSON TWAIN、Presto! PageManger For EPSON、Ulead PhotoExpress 2.0(WIN)、Adobe Photo Deluxe(Mac)、Adobe Acrobat Reader、清华文通OCR(准专业版)和EPSON Personal Copy，满足了不同用户的需求。

EPSON Perfection 1200S

EPSON Perfection 1200S是一款采用SCSI接口的高档办公扫描仪。Perfection 1200S不但具有1200dpi的光学分辨率，并且采用创新技术，使图像的色彩和细节表现力更加丰富。这台具有36-bit色彩深度的A4幅面扫描仪，具备单键扫描功能，特别是微步进驱动技术可令扫描头以电机步长的四分之一移动，在垂直方向具有更高的分辨率，而且使预扫时间缩短为6秒。此外，它采用了全域的RGB色彩控制，并采用了高质量、高精度的透镜系统和动态范围控制技术。1200S可以将计算机内所有支持TWAIN接口的图像处理软件列出来，方便用户选择使用。它所提供的集成化扫描界面从简单的扫描类型、分辨率的扫描到各种细微的图像调整工具都有。



EPSON GT--10000

EPSON GT--10000是一款大幅面扫描仪，它可以方便地连入网络，用户只需将扫描仪与任意一台已连入网络的电脑相连，通过专门设计的EPSON TWAIN Pro Network软件就可实现对扫描仪资源的共享。而且，独特的程序设计和软件支持使用户在设定好各项参数后，将需要扫描的原稿拿到扫描仪处，再按下开始按钮，扫描到的影像便能顺利传输到使用者自己的计算机中。EPSON GT--10000提供了A3幅面的扫描能力。在200dpi精度下，A4幅面的黑白文本的扫描速度为10PPM（页数/每分钟）；在600dpi精度下，A4幅面的彩色文本的扫描速度为每页30秒。

Genius

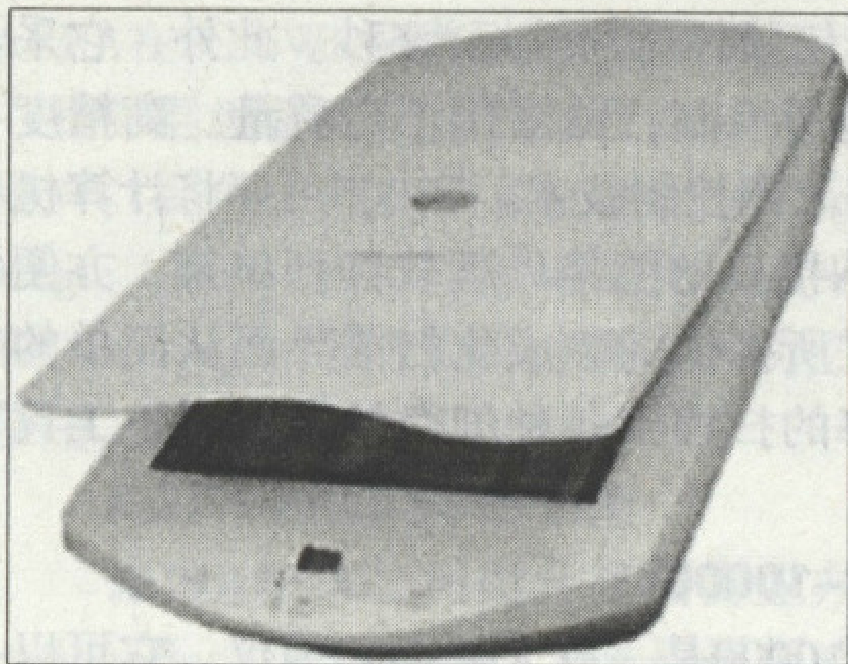
Genius ColorPage--VividⅢ

Genius旋风三号"ColorPage - VividⅢ"专门面向中国家庭用户设计，是一款高性能的彩色扫描仪，采用48位真彩色，光学分辨率为600×1200dpi，最高可达19200dpi，CET(Color Enhanced Technology)技术使扫描效果更清晰、完美。在其高贵典雅的漂亮外壳上设有两个快捷按键。一个用于扫描，另一个则用于copy、fax、OCR或E-mail的自定义设定。附赠丰富的软件包可以帮助用户迅速完成扫描任务。Adobe的PhotoDeluxe图像处理软件帮助用户处理扫描后的图像并进行编辑。清华文通OCR识别软件和XEROX's TextBridge OCR帮助您对扫描后的中外文字及表格进行高效率的识别。值得一提的是，清华文通OCR识别软件是目前国内OCR识别软件领域的领路先锋，其中文汉字识别率及表格识别率达到99%以上。

HP

HP ScanJet 4300C

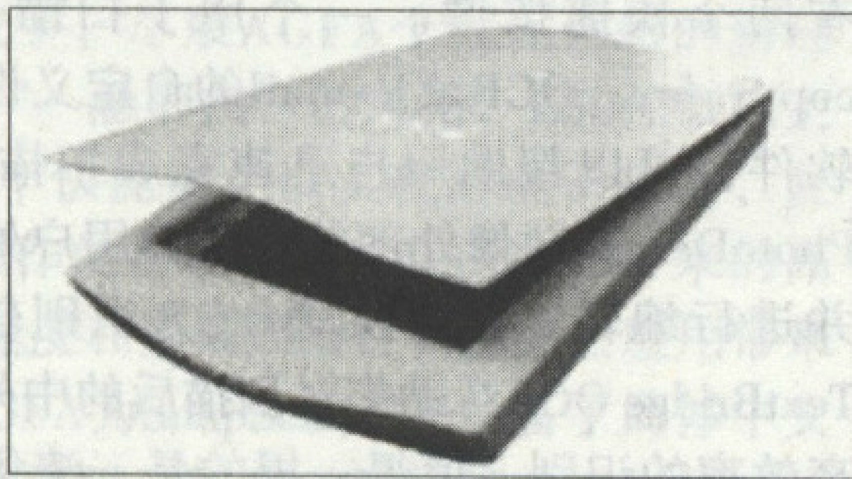
HP ScanJet 4300C作为一台多面手扫描仪，除本职工作——扫描外，还具备了彩色复印机的功能，它也是HP公司第一台面板上有液晶显示的扫描仪。HP ScanJet 4300C是一款A4幅面、光学分辨率为600dpi、色彩深度为36-bit的CCD彩色平板式扫描仪。流畅的浅灰色外形，相比4000系列的其余两款有较大的变化，



前端面板上的液晶屏和一组快捷键是它的标志，除了早期型号产品上附带的单键扫描和直接发送到E-mail键外，还提供了单键彩色/黑白复印，并可以通过数字液晶屏设置复印份数，只要连接到打印机就相当于拥有了一台A4幅面的彩色复印机。HP ScanJet 4300C提供了非常丰富的硬件接口：USB/EPP可以与各种档次的机器灵活连接。HP ScanJet系列扫描仪最突出的特色体现在集成化的扫描界面——HP PrecisionScan LTX 1.0上。PrecisionScan LTX除集成智能化的页面分析外，还提供了自动曝光、自动色彩纠正、自动纠斜、自动去网等功能；可以直接输出到各种应用软件中，支持多种文件格式；内嵌的OCR功能可以直接识别文字，并能依据版面自动分析。

HP ScanJet 5300C

继HP ScanJet 6300C之后，HP ScanJet 5300C进一步把1200dpi产品拉入了中高档办公的领域。HP ScanJet 5300C是一款A4幅面、1200dpi光学分辨率、36-bit色彩深度的彩色平板式扫描仪。从外观来看，它依然采用了HP"ScanJet"家族较为常见的银灰色机身。为了得到高品质的扫描效果，HP ScanJet 5300C采用了由四片透镜组成的镜头组设计，感光器件也选择了技术较为成熟的CCD器件。打开扫描仪上盖板，可以看出HP ScanJet 5300C的传动系统采用的是步进电机皮带传动方式。



相对于其它扫描仪而言，HP ScanJet 5300C提供了非常丰富的硬件接口：除电源接口外，HP ScanJet 5300C还提供了ADF和XPA接口，通过它们可以连接选配的HP ScanJet自动进纸器、HP ScanJet 35 mm投影胶片适配器或HP ScanJet正片扫描器，以实现更强大的功能。而USB和EPP的双接口方式，则进一步解决了与不同档次PC机连接时接口冲突的问题。同时，为了解决扫描仪和打印机共用一个并口的矛盾，HP ScanJet 5300C扫描仪为打印机提供了另一个并行接口。HP ScanJet 5300C采用单次智能扫描技术，除能提供较高的分辨率外，最突出的特色体现在简洁的硬件操作设计上。它提供了扫描、复印、发送电子邮件、传真等四个快捷键，可以方便地连接HP PrecisionScan所支持的应用程序，HP PrecisionScan扫描软件是一个内容丰富的集合。在随机光盘中还附带了Adobe PhotoDeluxe（商用版）图像编辑软件。

IBM

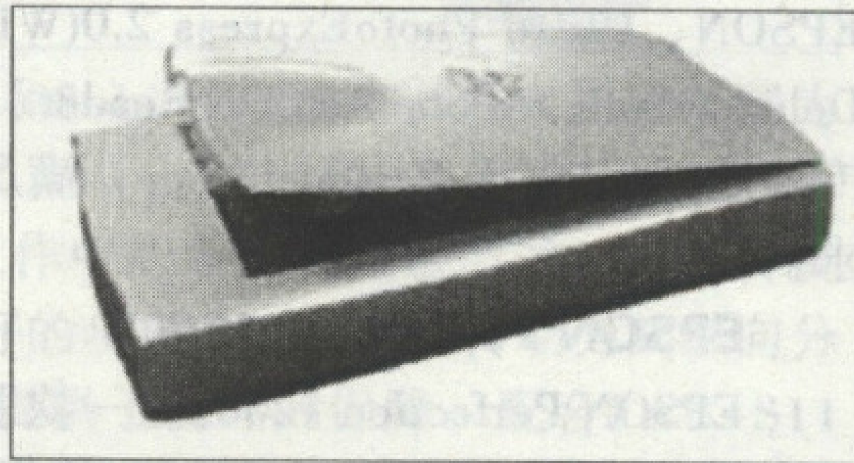
IBM IdeaScan

IBM IdeaScan彩色平板式扫描仪融汇了IBM多项领先技术，主要面向需要功能强大、物美价廉的扫描仪的家庭及小型办公室等零售客户。IdeaScan配有增强型并口，计算机并口连接就可使用。IdeaScan还提供了打印通道，将打印机与该通道连上即可使用。该扫描仪可以生成36位色彩，其硬件分辨率为600×1200dpi，软件插值分辨率高达9600×9600dpi，可充分保证扫描文档和图像的质量。该扫描仪为用户提供了一整套完整的扫描解决方案，除具顶级的硬件以外，还捆绑了许多扫描软件，提供了文档扫描、拷贝、传真、存储、注解及日常管理等功能。这些软件包括Arcsoft PhtotoStudio软件包、光学字符识别软件TextBridgeOCR和HomepageOCR，为用户进行图像编辑、合并、管理、成册、打印、以及将文档图像文件经过文字识别转化为文本文件等提供了有力手段。

Microtek

Microtek Phantom 3500

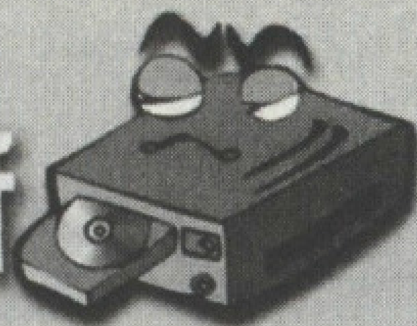
Phantom 3500扫描仪是Microtek公司的纷腾系列产品之一，主要面向小型办公及普通家庭用户。Phantom 3500是42-bit单次扫描平台式扫描仪。影像感应元件为彩色线性CCD及冷阴极灯管。其光学分辨率为600dpi×1200dpi，通过插值计算，可增强到9600dpi×9600dpi，可扫描的范围最大为A4幅面。



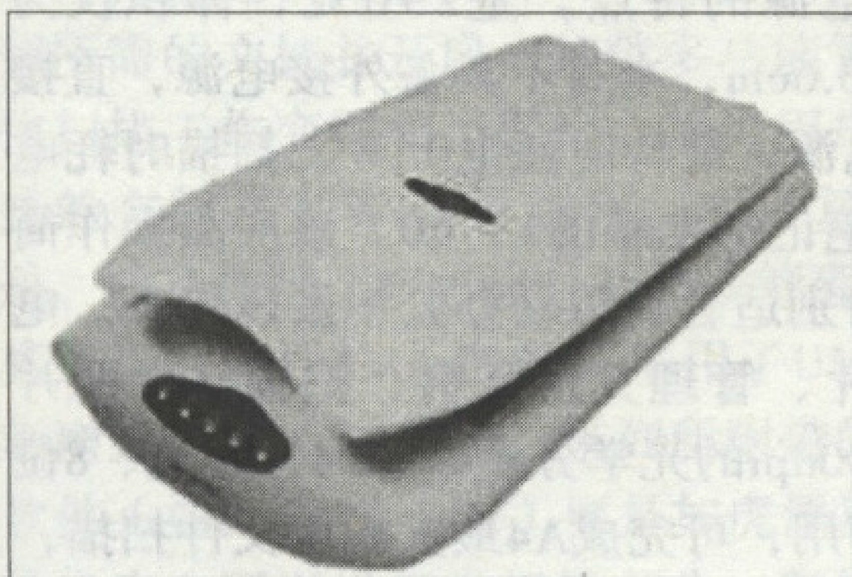
Phantom 3500扫描仪采用USB连接方式，在机身后面还有一个TMA接口，用来连接上盖的TMA透扫设备。Phantom 3500具有简体中文版操作界面，并附送《尚书五号》、PhotoImpact图像处理软件。捆绑的ScanWizard 5扫描软件功能丰富，提供一系列的图像增强工具。

Microtek ScanMaker 4700

ScanMaker 4700扫描仪是Microtek公司推出的一款高分辨率办公用扫描仪产品。作为A4幅面、1200dpi的



高分辨率扫描仪产品，ScanMaker 4700的色彩深度等硬指标也在向高端应用领域靠拢。它采用了14-bit高速模拟/数字转换芯片，可以实现42-bit的扫描输出。它采用流行的USB连接方式。Microtek的本地化设计是表现非常突出的。



ScanMaker 4700的手册、说明、安装及扫描界面均提供简体中文版，而随机附送的《尚书五号》、PhotoImpact图像处理软件也均为中文版。捆绑的ScanWizard 5扫描软件功能丰富。在硬件设计上，ScanMaker 4700也紧紧围绕着Microtek"易+e"的设计理念。ScanMaker 4700面板上设置了"扫描"、"拷贝"、"电子邮件"、"取消"和"自定义设置"五个快捷键，简化了扫描操作和应用程序的连接。

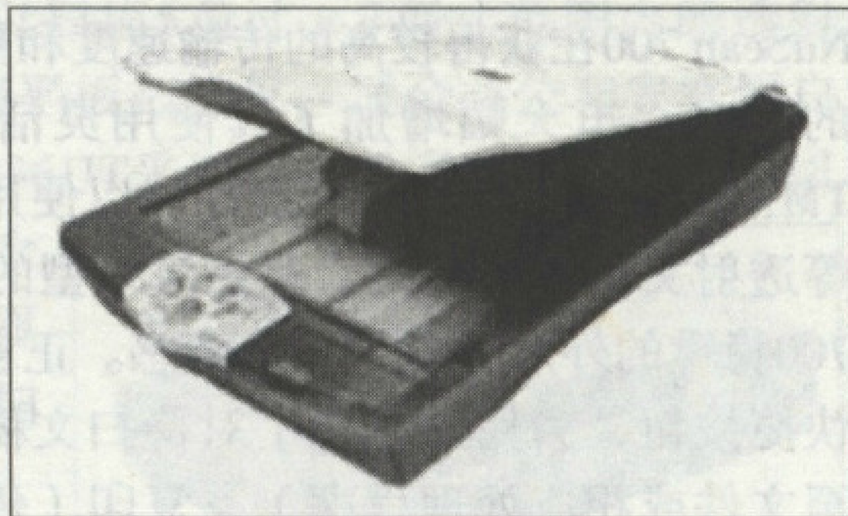
Microtek ScanMaker V636

Microtek的ScanMaker V636扫描仪的特点是同时具有USB和SCSI接口，因而不用担心兼容性问题，能对PC、Mac"通吃"。ScanMaker V636是一款面向办公及家用领域的A4幅面专业经济型扫描仪。它采用高品质的CCD器件，高达600×1200dpi的光学分辨率可以捕获图像中的微妙细节，真正的36位色彩输出让用户能获得最为丰富的图像感受。此外，由于采用了改进的传动机构，ScanMaker V636扫描时的噪音大大降低，整个扫描过程几乎无声无息。Microtek还随机赠送了大量的实用软件，如友立的Photo Assistant、Photo Impact、iPhoto Express等简单易用的图像处理软件，同时也附带了最新的"尚书五号"OCR软件，可以方便地进行中英文表格文字识别。此外，作为此款机型的国内总经销商——北大方正电子有限公司，还免费奉送自行开发的彩色桌面集成软件——方正画苑专业版2.0。

Mustek

Mustek BearPaw 1200

鸿友（Mustek）的熊掌（BearPaw）1200是其面向普通商业及家庭用户的新一代产品。BearPaw 1200属于单次扫描平台式扫描仪，使用流行的三色CCD及冷阴极灯管，光学分辨率为600×1200dpi，通过软件插值，可增强到19200×19200dpi。它内部采用42-bit彩色/14-bit灰度进行采集，可按24-bit彩色/8-bit灰度输出，也可通过软件增强为48-bit彩色。采用USB连接方式，配合512kB扫描资料缓冲区，可保证扫描任务的高速完成。其最大扫描的范围为A4幅面。五个"熊掌"形分布的快捷按钮，十分讨人喜爱，难怪又有"酷熊"之美称。丰富多彩的操作界面是此扫描仪在软件控制方面的另一特色，且的确个性十足。具有个性化功能的操作界面，可以按用户的爱好随时更新，为烦琐、枯燥的扫描工作增加了一份乐趣。



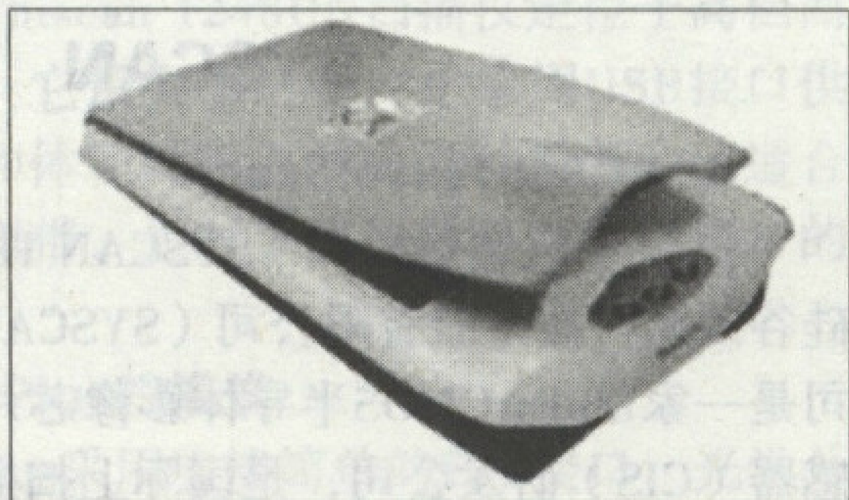
N-TEK扫描仪

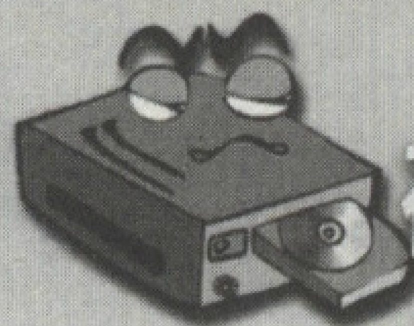
NuScan NuScan 1200

N-TEK NuScan 1200是继NuScan Ⅲ之后的又一高档产品，也是第一款售价突破万元大关，光学分辨率为1200dpi的扫描仪。NuScan1200扫描仪造型新颖，光学分辨率高达1200×2400dpi，加上透明胶片适配器扫描35mm幻灯片，图像可以放大至A4幅面以上。它是真正的"36位"扫描仪，内部及输出都是36位彩色深度，能够捕获到完整、真实的色彩信息，让图像的暗部与高光区仍能保留丰富的细节。NuScan 1200的扫描幅面为A4加长，最大幅面达8.5英寸×14英寸，可选透明胶片适配器，而且新型掀盖技术让它可以轻松地扫描三维物体。NuScan 1200扫描仪采用高速SCSI Ⅱ接口，配备了即插即用的PCI接口SCSI卡。NuScan 1200扫描仪使用Microtek公司针对广告设计、彩色桌面出版系统等专业应用领域而设计的新一代扫描驱动软件ScanModule Pro，具有CMYK分色功能。为向用户提供办公方便，还随机赠送"尚书五号"OCR软件。

N-TEK NuScan 700

NuScan 700是一款由上海中晶（N-TEK）出品面向家庭和日常办公用户的实用型扫描仪。它采用目前主流的光学分辨率为600dpi的三色线性CCD感光器件，色彩深度42-bit/灰度14-bit，以冷阴极灯管作为光源，纵向采用步进电机皮带传动方式，可提供最大1200dpi的机械分辨率，能提供软件增强（插值计算）到9600×9600dpi，最大扫描幅面为A4。标准USB接口，使





NuScan 700在获得较高的传输速度和更稳定的传输质量的同时，也大幅增加了其使用灵活性。机身后侧的TMA接口，可连接透扫组件，以便用户对胶片、底片等透射文稿进行扫描。灰色流线型的机身，为NuScan 700稳重的外形凭添了几分动感。正前方面板上的三个快捷按钮，为用户提供了对待扫文稿进行扫描（传输至文件或相应处理程序）、复印（传输至打印机）、转发为电子邮件的三种更简单的方法，简化了日常办公操作。ScanModule 5扫描软件功能丰富。随机附送《尚书五号》增强版OCR等软件。NuScan 700的色彩还原能力很强，能较好地区分开色标卡上全部色阶，较宽的动态范围使得22个灰度级都得以清楚再现。纯白处的RGB值在坐标（249，246，240）附近，还原效果较好，而纯黑处则有些偏红，基本为（26，4，2），当然这些可以通过调节驱动设置来获得一定的补偿。

N-TEK 800

上海中晶电脑有限公司新推出的易先生N-TEK800，它的光学解析度可达2400×1200dpi，它提供了42-bit彩色输出，能捕捉更多的彩色信息。N-TEK800内建JPEG压缩引擎，在图像被传输到计算机之前，对扫描数据进行硬件压缩处理，大大加速了扫描的进程，提高了工作效率。同时也缩小了扫描文件尺寸，使电子邮件传输和网页设计更加快捷高效。它的USB(Universal Serial Bus)接口简单快捷，非常容易安装。全面支持Windows 2000和Mac G4，是办公用户的最佳选择。N-TEK800选配新一代磁浮透射适配器MTMA(Magnetic Transparent Media Adapter)，MTMA采用专利技术，设计轻巧新颖，可扫描5×7英寸范围内各种类型胶片。扫描用户可根据自己的需要，升级扫描功能，进一步完成胶片扫描任务，扩展工作应用。扫描软件ScanModule5提供两种操作界面——简易和高级方式，无论您是初级学者还是专业人士都能轻松获得最佳的扫描结果。为新用户提供的友好使用界面，配合五个快捷按键，操作快捷简单，可以直接扫描到文件，无须运行应用程序，极大提高了工作效率。

SYSCAN

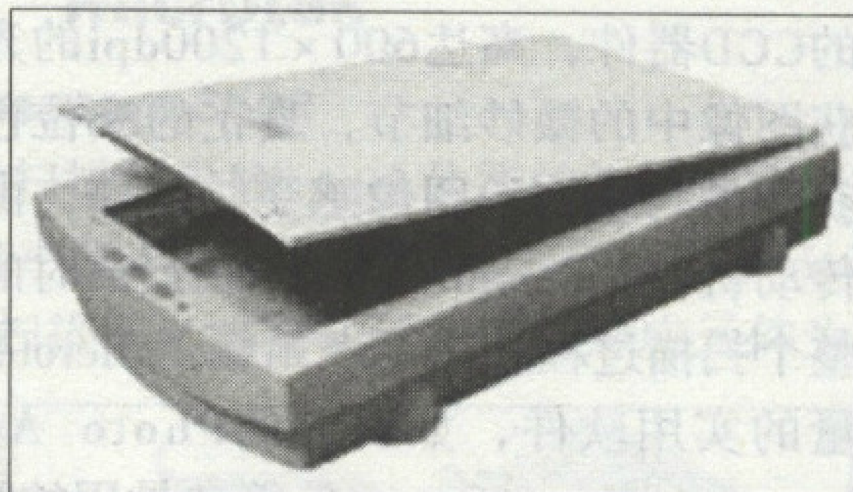
SYSCAN TravelScan

旅行者微型扫描仪（SYSCAN TravelScan）由美国硅谷矽感科技控股有限公司（SYSCAN）研制。矽感公司是一家LinearCMOS半导体影像芯片及接触式图像传感器（CIS）研发公司，是国际上扫描芯片模块的主要开发供应商，在光电二极管传感矩阵和彩色光源等光电扫描领域处于国际领先地位。公司的突出特点是从专用芯片的设计开发到产品模组及系统，全部自行垂直集成。旅行者微型扫描仪（TravelScan）是专门为笔记本电脑用户设计制造的高新技术产品，它具有体积小、重量轻、无电源的特点，重290克，体积仅为28.1cm×4.8cm×3.6cm，本身不具备外接电源，直接使用笔记本电脑电源，等待时耗电0.1W，扫描时耗电2.5W，仅相当于笔记本电脑的1／60。该产品操作简单、便于携带，特别适合在移动办公中发送传真、电子邮件、录入名片、管理文档资料、扫描文件照片等。旅行者具有300dpi的光学分辨率、24位彩色、8位灰度模式，即插即用，可完成A4最大幅面文件扫描，也可以将各种资料结合Microsoft Word文字处理系统直接扫描输入，不需要经过繁琐的图像处理，然后根据不同的需要来选择发传真还是E-mail，发黑白还是彩色的图片或文字，并选择传真的精度，比传统的传真机具有更高的品质。相信这款微型扫描仪的上市会受到广大笔记本用户的欢迎。

UMAX

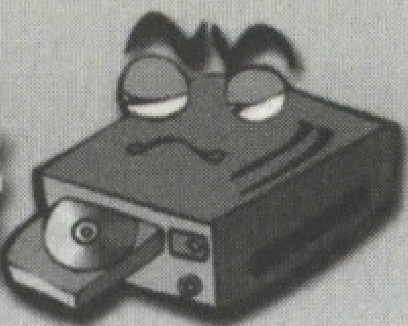
UMAX Astra 2100U

UMAX Astra 2100U具有600dpi光学分辨率，A4幅面，是普通家用和中档小型办公适用的扫描仪产品。Astra 2100U为白色外壳，上盖略有弧度，外形较传统。系统采用前开盖设计，在机器正面提供有3个按键，可以进行相应的快速扫描、复印、发送邮件等工作。UMAX公司称此款产品为三"键"客，可见确实具有一定特色。UMAX Astra 2100U采用了CCD微步进电机皮带传动方式，这也是定位在家庭/小型办公市场的产品中常见的。微步进电机的稳定性决定了扫描仪的纵向精度。2100U的纵向稳定性属于中等，能够达到一定精度。2100U提供了标准USB接口，采用外接变压器供电，机器后设有TMA插口，以便用户选购UTC-2100正、负片扫描光板（TMA）配套使用。该款产品采用单次智能单次扫描技术，机身前的3个按键可以实现快速工作，给用户节省了很多时间，有效提高了工作效率。通过系统提供的软件，我们可以对快捷按键进行"自定义"，以满足特殊的扫描方案。Astra 2100U自带驱动软件VistaScan。该软件完全符合TWAIN标准，可以在任何支持TWAIN的软件中调用。



UMAX Astra2200

UMAX Astra2200采用双界面设计（同时内建SCSI



/USB接口），对于PC或苹果的Mac电脑均可即插即用。三个触控扫描按键的设计，可让你无须开启扫描界面，通过快捷按键即可瞬间将扫描的文件直接传送到所需的文档并开启。这款多功能智能按键式扫描仪使扫描工作变得相当轻松，可为用户提供更广阔、快捷的空间进行Web页制作、文件复制、电子邮件寄送、照片编辑、广告设计及档案管理，很适合SOHO一族选用。此外Astra2200还采用了UMAX的BET影像色彩增强技术，加上Astra系列所附带的众多功能强大的软件（如Page Manger）更是如虎添翼。随机赠送的软件已完全可以进行常规的办公、影像、文字等家庭及专业处理，无需另行购置。

UMAX Powerlook 1100与PowerLook2100XL

在专业领域，Powerlook 1100是第一台采用高速FireWire/IEEE 1394接口的扫描仪，它的硅氧化物CCD传感器达到了1200×2400dpi的光学分辨率，密度范围已达到3.4D，可以捕捉图像阴影区域中的微小细节，图像质量更加接近原稿。

A3幅面的PowerLook2100XL采用了经过优化的镜头和反光镜，保证了800×1600dpi的精度，专业的分色软件Bunuscan PhotoPerfect CMYK、智能扫描控制软件MagicScan、内置的色彩校正系统Kodak CMS让这款扫描仪更符合专业用户的要求。

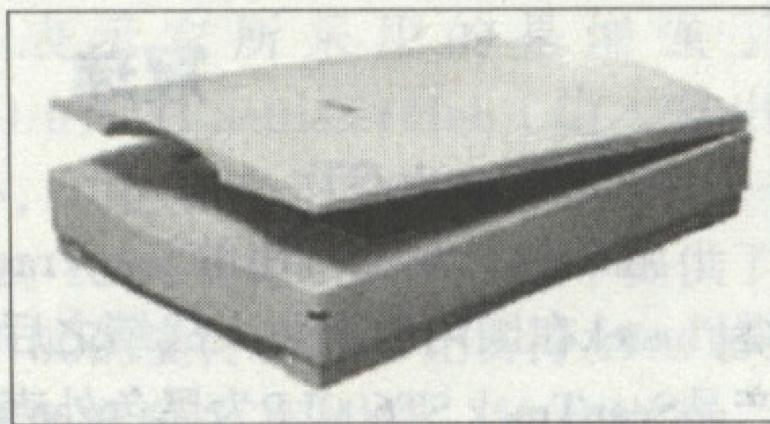
UMAX Astra 4000U

针对广告公司、中小型设计室、普通印刷业等中高档专业扫描仪用户的Astra 4000U采用1200dpi的CCD，通过USB接口可以同PC和iMac/G3/G4连接。它随机提供的专业光罩UTA，采用一组镜头和灯管的单独光路设计，从而保证了透射稿扫描结果的准确性。应用型的Astra 3400扫描仪采用按键式智能设计，独特的智能影像处理核心（I.I.P.E）技术让用户可以轻松得到最佳的扫描结果。新一代SOHO族功能型扫描仪Astra 1600使用封闭式光源系统和先进的微步进电机技术，使扫描速度、噪音水平、图像质量有了出色的表现，位元增强技术（BET）让扫描后的图像更加逼真、边缘的过渡更加圆滑。双接口按键式扫描仪Astra MX3是一台为苹果用户定制的产品，半透明的天蓝色机盖，可配合苹果机的色彩，外形绚丽夺目。MX3提供了快速的USB和SCSI双接口，各种系统环境下都能应付自如。

Uniscan

Uniscan 1236UT

清华紫光Uniscan 1236UT扫描仪器具有600dpi光学分辨率，36-bit色彩深度，A4幅面，同时提供了TMA透扫器，可以扫描5英寸×7英寸范围内的透射稿，是一款中高档平板扫描仪，适合办公和家庭用户使用。Uniscan 1236UT采用白色外壳，打开上盖可以看到盖下装有一个A4幅面大小、约1厘米厚的TMA透扫板，可进行底片、正片的透扫工作。进行普通反射稿扫描时，需扣上配套的遮光罩，以便压紧稿件及遮挡住TMA的透光玻璃。该扫描仪传动系统采用在中低端家用/办公档次内比较常见的步进电机皮带传动方式，机械（纵向）分辨率的高低和扫描时的图像稳定性基本取决于此。Unican 1236UT提供了USB接口与机器相连，在机身后面还有一个TMA接口，用来连接上盖的TMA透扫设备。紫光Uniscan 1236UT采用单次智能扫描技术。机体外部没有按钮，所有功能均通过配套的应用软件完成。紫光Uniscan 1236UT还附带了其自行开发的“扫描大师”软件，设计精巧，灵活性较强，更适合用户进行图像输入处理。该扫描仪还自带了如OCR、电子相簿等软件，丰富实用。

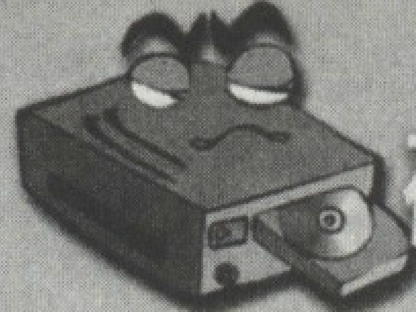


Uniscan 1248UN

清华紫光“一线通”扫描仪（Uniscan 1248UN）的光学分辨率为600×1200dpi，最大插值分辨率可达19200×19200dpi，48位增强彩色描述，完全满足专业图片处理工作的需求。由于“一线通”扫描仪采用了USB接口，真正实现了支持热插拔的即插即用功能，从而在安装和使用过程中无须关闭或重新启动计算机。并且，扫描仪通过USB接口供电，已经无需再外接电源，安装十分简便。通过USB接口供电的“一线通”还具有节约能源的功效，没有单独外部供电设备的“一线通”耗电量仅为2W，堪称绿色精品。“一线通”配合笔记本电脑使用，用户可以随时随地地将感兴趣的画面和文字进行扫描或者进行文字识别处理，即使在固定办公室内，也可以多台电脑共用一台“一线通”扫描仪。Uniscan 1248UN扫描仪定位于高档商用办公扫描用途，它最突出的特点是采用USB接口供电，省却了重量和体积都很大的电源转换部分，适合移动扫描及外出携带，是时下流行的移动办公用户的最佳拍档。

Uniscan 5c Plus扫描仪

Uniscan 5c Plus采用连接简单的EPP接口，光学分辨率为600×1200dpi，最大分辨率19200dpi（水平）×19200dpi（垂直）。这款扫描仪对色彩和紫光专业版OCR清晰度做了改进，扫描层次分明、清晰，表现更



加完美。配置紫光的自动文字识别系统，使个人消费达到了更高的应用层次。这款扫描仪的上市，使制作个人网页有了更加理想、性能价格比更高的工具。

冠玮

ScanTrack ST

冠玮电子集团推出的ScanTrack ST系列扫描仪，是继Plustek在国内取得骄人战绩之后的又一品牌。其首款产品ScanTrack ST600LP为黑色外壳，采用了冷阴极荧光管，USB或EPP接口，一次扫描方式，支持10亿种色彩，光学分辨率为600×1200dpi，扫描范围为8.5英寸×14英寸，在分辨率为300dpi时，扫描一张A4图像仅需1分28秒。同目前市场上的其他超薄机型不同，ScanTrack的全线产品都采用CCD感光元件，从而保证了图像质量。为方便用户使用，随机附赠Adobe Photo Deluxe中文版图像处理软件和蒙恬OCR专业中文识别软件。

五洲

旋风二号

五洲科技推出的旋风二号多媒体扫描仪（Vivid ProⅡFilm）是一款高档的多功能扫描仪。它采用了Genius的色彩增强技术，具有透扫功能，可以自动对比原稿和图像，进行分析以得出正确的均衡值，输出最佳的扫描效果，能胜任文档、图片、幻灯片和照片底片的扫描工作。其光学分辨率为600×1200dpi，预扫描时间仅7秒钟，是一款36位单次平台扫描仪。它适用于WIN95/98/NT环境，与Adobe PhotoShop软件全兼容，只要与计算机并口连接即可使用。随机附送的软件有Adobe PhotoDeluxe、MGI Photo Suite SE、清华文通最新版专业OCR和双桥多国语言OCR。图像编辑软件MGI Photo Suite极易使用，可以轻松地组织和创建图片；Adobe Photo Deluxe则允许对从不同来源（扫描仪、软盘、数码相机）获得的图片进行修饰和编辑，并输出到打印机发布到互联网主页或发送E-Mail。以上的每一步操作都有完整提示，大可不必担心操作失误。清华文通专业OCR是Genius环境下的最新版本，它除保留了原有版本简、繁体多体汉字识别、中英文混排同时识别、横竖版面混排及复杂版面分析、理解与文字识别、表格自动识别及将识别结果自动送入其它应用程序和剪贴板等功能外，还新增加了手写体识别、识别结果版面恢复和保持等功能。

通过前文叙述，我们已经与多款国内、外主流扫描仪产品"熟识"了，谨希望能作为恁购买此类产品时的参考。

（上接49页）Winstone 2000针对整机性能进行测试不同，Winbench99主要针对是机器中各子系统的效能。Winbench99的测试主要分为：商业图形性能、商业磁盘性能、高端图形性能、高端磁盘性能、CPUMark 99以及FPU WinMark。

Winbench99 1.1 测试			
	ABIT SE6（ICH2 ATA-100）	ABIT BE6（HotPoint ATA66）	SE6/BE6
Business Disk WinMark	8980	8950	100.3%
High-End Disk WinMark	20700	19500	106.2%
CPUMark99	60.2	59.8	100.7%
FPU WinMark	4580	4540	100.9%

ATA/100在高端磁盘性能测试中的性能领先HighPoint的UDMA/66芯片达到6%，相信随着ATA/100硬盘的不断完善，这个差距会不断扩大。从这个测试来看，在同样的测试条件下，815E的效能的确比BX高。

QuakeIII Arena 1.17测试

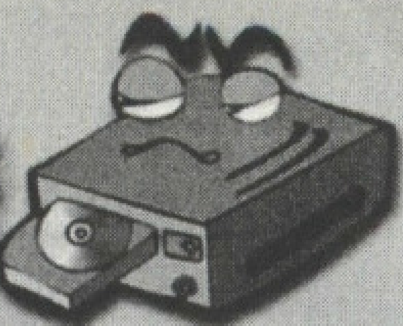
Quake3 Arena 1.17 Fastest				
	640X480	800X600	1024X768	1280X1024
ABIT SE6	118.5	117.4	113.0	100.4
ABIT BE6	116.8	115.6	112.0	99.1

在Q3测试中，我们采用了Fastest模式，因为，在这个模式下，主要体现CPU和主板的效能。SE6的815E芯片组由于采用了HUB加速体系，能够在GMCH（Graphics Memory Controller Hub）以及ICH2之间实现266MB/s的传输速率，加上AGP 4X的帮助，所以在所有的分辨率中，都全面击败BE6。需要注意的是，这个测试还不能体现SE6所具备的ATA/100优势。

总结

i815是目前英特尔翻身的希望所在，而且，它也是英特尔目前唯一一套可以在价格、特性方面跟VIA的Apollo Pro 133A相抗衡的芯片组（尤其是在133MHz FSB、ATA/100上）。这对于消费者来说，绝对可以提供公平的选择。遗憾的是，815无法提供对双处理器的支持，相较而言，694X就提供了双处理器的支持。但是694X的内存执行效能似乎非常糟糕，这对于采用GTL+总线的双处理器方案来说，这个功能似乎有点画蛇添足的感觉。如果你对VIA的694X或者PM133的效能不满意，那么，英特尔815/E芯片组主机板将是你的首选。

升技SE6作为配备英特尔815E芯片组的第一代主板，已经能够在效能上与配备BX芯片组的BE6平起平坐，甚至在大多数的测试环节中，都能够领先于后者，而且在兼容性以及稳定性方面，也没有碰到任何问题。测试中遇到的一些小问题，我们相信将在SE6的Rev 0.32中得到解决，当然，内存插槽与AGP卡在电路板位置上的重叠问题似乎就需要SE6的下一代（会是SE6Ⅱ吗？）产品才能解决。



升技SE6(815E)主板测试报告

ZHUBANCESHIBAOGAO

广东 CHO

前言

1998年4月，Intel（英特尔）研制成一款新的芯片组并准备将其发布。它一经推出便成为市场上炙手可热的产品，成功程度远远超过预期，甚至打乱了英特尔后来的商业计划。它就是英特尔的440BX芯片组，我们通常简称它为BX芯片组。现在，基于BX芯片组的主板已经成为许多狂热玩家进行主板性能比较时的基准平台。

当初，BX芯片组所要达到的目标其实并不是很高：为当年的PentiumⅡ提供更好的支持（比如100MHz前端总线频率，当然，由于产品的成熟，目前市场上已经有了前端总线频率高达200MHz的产品）、支持更大容量的内存、提供比其前辈440LX更优秀的AGP总线支持。如今，BX芯片组已经在市场上“存活”了超过2年时间了，在与竞争者——VIA的Apollo Pro 133A芯片组的较量中，疲态尽现。i820的两度延期发布、价格高昂的RDRAM以及后来发生的MTH事件使得VIA依靠其优秀的Apollo Pro 133A(694X)芯片组胜出……

残酷的摩尔定律不断地推动着CPU、显示卡技术向前发展，主板市场上急需可以在主流领域满足新一代处理器、图形卡要求的芯片组。但是，原本被英特尔钦定为主流内存的RDRAM虽然其价格在短短半年时间里已经下降了50%，但是，相对于VIA等厂商所提倡的PC133内存来说，无丝毫价格优势可言。根据业界的预测，如果RDRAM的价格要下降到SDRAM的水平，起码还需要18到24个月的时间，这将是Intel必须面对的艰难时期。为此，英特尔决定提供一个具备大部分i820芯片组特性的逻辑内核，这个内核跟i820最大的区别主要是缺乏RDRAM的支持。

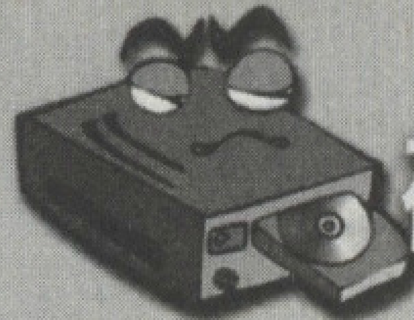
如今，这套采用新内核的芯片组已经问世，它就是英特尔的815系列芯片组。按照所提供功能的不同，815系列被分为两种：815以及815E。其中，815E中的“E”主要表示它所采用的是增强了（enhanced）的I/O Controller Hub（输入/输出控制中心，功能相当于BX的南桥芯片）——ICH2。ICH2最耀眼的特性在于提供了ATA/100的支持，能够让支持ATA/100的硬盘充分发挥性能。除此以外，ICH2还提供了4个USB接口的支持，不过其中的两个USB接口需要额外的电缆和机箱挡板来提供连接支持。

我们在这里为大家介绍的，就是采用英特尔最新815E芯片组的升技SE6主板。升技在过往一直以提供各种超频特性而著称，在市场上具有一定的口碑。在这次测试中，我们最关注的是：815E是否值得我们期待以及它的新特性究竟为我们带来什么好处。

SE6(815E)特性

i815相对于BX和820来说，为我们带来哪些新的好处呢？问的好。首先，815完全支持133MHz的FSB（前端总线），此前，只英特尔的810E和820芯片组才支持此特性。820芯片组由于天生只支持RDRAM，这意味着，如果你要充分发挥820芯片组支持133MHz FSB的特性，就必须购买几乎等价与一台新电脑的128MB PC800 RDRAM。至于提供了SDRAM支持的820，忘掉它吧，它的MTH（内存信号转换中心，可以让i820芯片组提供对SDRAM的支持）问题应该是英特尔今年最难堪的丑事。哦，对了，我差点忘记了还有i840芯片组，它的情况跟820有

[illegible]	
芯片组	Intel i815E
CPU连接器件	PGA 370
主机板布局	ATX
CPU/PCI总线速度	66、68、70、72、75、77、83、90、100、103、112、115、120、125、128、130、133、137、140、145、150、153
FSB倍频选项	2.0-11.0，以0.5为增量
CPU内核电压支持	采用Cumine内核处理器时的内核电压（Vcore）为1.30v到1.7v
内存支持	3条168-pin的DIMM (unbuffered)，最高容量为512MB，支持PC133 CAS2
板载IDE	Ultra DMA/100 (66/33)；支持PIO Mode 4，4个ATAPI设备
AGP支持	4X/2X/1X
PCI插槽数目	插槽6条Master/Slave PCI插槽（兼容PCI 2.1）
ISA插槽数目	不支持
接口	IrDA红外线 2个USB接口位于主机板的后背，另外2个在前端（需要连线） 整合了的2D/3D显卡 AC '97兼容声卡 1个并行/打印机端口 2个PS/2接口（鼠标以及键盘） 2个COM（串行）接口
PCB尺寸	8 1/4英寸×12英寸
其它	Award BIOS，Softmenu II；3个板上3-pin风扇电源连接口



点类似。目前确实有不少BX芯片组主板可以运行133MHz FSB，但你必须要面对AGP总线频率过高的危险。为了让815更具竞争力，英特尔发布了支持ATA/100 IDE控制器的815E芯片组，倘若ATA/66被淘汰了，815E依然可以为你提供良好的IDE总线支持。

产品简介

该主板最重要的特色就是同时提供了板载显卡以及一条AGP 4X插槽。实际上，随着815系列主机板的发布，我们也应该开始从容地接受板载集成视频解决方案。这是因为：第一、从815开始，我们将会看到越来越多的整合型主板在提供板载视频解决方案的同时，也额外提供了一条AGP插槽，这足以弥补板载显卡性能差强人意的缺陷；第二，随着产量的提升以及制造工艺的成熟，这种包含了额外AGP插槽的整合型主板的成本将可得到控制，最终的销售价格也将可以下降到与现阶段BX主板相当的水平。

遗憾的是，有一个很大的问题困扰着该主板的板载显卡：不管是何种分辨率/刷新频率，所显示出来的屏幕画面都有很多呈45度左右的斜线式波浪纹。每当你打开一个新的窗口，这种现象就会特别明显，整个屏幕似乎笼罩着一层纱。我测试所使用的SE6是1.0版本，PCB（电路板）版本号为Rev 0.31（这个版本号就在键盘插口的另一面电路板上），我相信，这个问题应该可以在Rev 0.32上得到解决。当你只使用这块板载显卡的时候，系统将会自动从主内存中挖掉1MB给显卡使用。对815主板来说，你还可以获得一个板载显卡升级的选项，那就是AIMM（AGP In-line Memory Module）了，AIMM其实就是插在AGP插槽上的DIMM内存条，可以提升815板载显卡的游戏效能。

板载显卡效能测试

有些人会说，做这个测试是不是太无聊啦？也许是吧，但是对于许多消费者来说，这个测试有助于他

Intel Pentium III 500 超频为667MHz（133MHz×5）		
	SE6 板载显卡	Guillemot 3D Prophet 32MB DDR
Fastest 640×480	41.7fps	119.9fps
High Quality 1024×768	10.4fps （实际运行于16bit色彩深度）	67.9fps

们更好地了解该主板的性能，而且，也为他们同VIA最新的PM133主板进行比较提供便利条件。

测试结果与此“卡”很相配。部分玩家可能对于Fastest 640×480模式下的板载显卡效能依然嗤之以鼻，对于这类玩家，大可以购买一块Guillemot出品的3D Prophet 32MB DDR（2000元左右），对于3D游戏狂热分子来说，绝对值得，除此以外，你还可以考虑GeForce SDR、GeForce2 GTS MX等产品。如果你只是下载MP 3音乐、运行一般的办公应用的话，你需要的是一块足够强劲的CPU以及合适容量的内存就应该可

Intel Pentium III 500 超频为667MHz（133MHz×5）		
	SE6 板载显卡	Guillemot 3D Prophet 32MB DDR
Fastest 640×480	41.7fps	119.9fps
High Quality 1024×768	10.4fps （实际运行于16bit色彩深度）	67.9fps

以足够了。当然，由于板载显卡的效能并不高，所以在很多场合下，也会消耗掉不少的CPU资源：

哇，板载显卡的确吞噬了内存带宽和CPU运算周期。要知道，在这个测试中，我只是更换了显卡而已。看看在Windows NT下的高端Winstone分数，嗯，下降的幅度并不明显。不管怎么说，这个测试表明，即使是运行办公应用软件，板载显卡依然会导致CPU资源的浪费，有什么好的解决办法呢？答案很简单，购买一块500元左右、兼容性好的显卡就可以很好地解决这个问题。

OK，现在我们知道板载显卡会由于占用内存带宽而导致CPU计算周期出现浪费……那么，板载的ALC100声卡的情况又如何呢？嗯，看起来，板载声卡的情况并不严重，就办公软件而言，它还可以胜任。但是，如果你对于MP3音乐十分热衷的话，我建议你最好另外选择采样率较高的声卡为好，否则，你会对那种憋不出的音响效果感到非常失望。对于Diablo Ⅱ这样的流行游戏来说，板载的ALC100完全可以胜任，不过对于Quake 3来说，就出现了明显的滞后感。总的来说，该声卡的音质混沌、粘滞，不适合要求高的玩家使用，它属于可有可无的部分，建议不要使用。

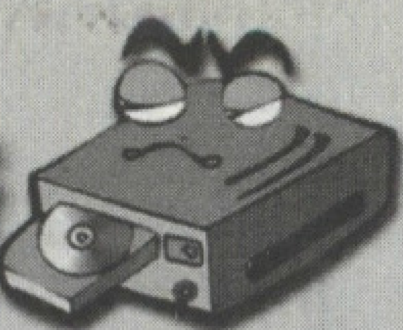
ATA-100硬盘接口的引入

在前面，我们曾经提及过815E最耀眼的特色之一在于提供了新的ATA/100硬盘接口。升技公司目前有两款815系列主板，分别是：采用815芯片组的SL6和采用815E芯片组的SE6。815芯片组的82801AA ICH只提供了对ATA/66的支持，而815E的82801BA ICH2则提供了全新的ATA/100支持，可以满足新一代硬盘的需求，提升数据传输的效能。

下面，就让我们来看看ATA/100与ATA/66在效能上的差异吧。

Intel Pentium III 500 超频为667MHz（133MHz×5） IBM Deskstar 75GXP 20GB		
	ATA/66	SE6 板载 ATA/100
Winbench99 Business DiskMark	5550 千字节/秒	6210 千字节/秒
Winbench99 High-End DiskMark	16600 千字节/秒	22100 千字节/秒
Sisoft Sandra 2000 (3.63) - Drive Index	12689 千字节/秒	22773 千字节/秒

ATA/100给我的印象实在是太深刻了，Winbench



99中，ATA/100在商业应用测试中较ATA/66快11%左右，而在高端应用方面，比ATA/66快了33%。鉴于今年将会有大量的ATA/100硬盘面市，价格必定非常宜人，我强烈建议：任何用户都应该把支持ATA/100标准的硬盘、主板或者附加卡作为购买的首选。

主板的布局以及BIOS、手册

SE6主机板的布线秉承ABIT的一贯风格。在slot-1时代，ABIT的主机板就喜欢把ATX电源连接头安排到slot的后部，这不便于电源的插拔。幸运的是，由于SE6采用了FC-PGA Socket-370插座，这个恼人的问题迎刃而解了，尽管电源插头还是老地方，但是我们已经可以轻松地进行插拔了。

我手中的这块SE6主板并没有提供中文版说明书，而是一本厚厚的英文使用手册，相信不久以后，我们就可以看到该英文手册的中文译本了。SE6的BIOS提供了SoftMenu Ⅱ（不是“Ⅲ”哟），你可以在其中进行CPU参数的设定，比如：运行的频率、CPU的内核电压等。需要注意的是，其中的FSB参数设定让人感觉模糊。FSB参数设定采用“CPU FSB速率：SDRAM速率：PCI速率”的方式来表示。不过，ABIT并没有直接给出以MHz为单位的数值，而是以3：3：1这样的方式来表示100MHz CPU FSB：100MHz SDRAM：33MHz PCI的关系。我希望ABIT能够改良这点，比如直接给出：100:100:33。除了在BIOS中提供超频选项以外，SE6还在主机板上提供了一个8位的DIP开关，该开关除了能够对FSB的频率进行控制以外，还能够设定是否定时开关机器、是否禁止板载的AC97 CODEC以及是否使用Softmenu Ⅱ设定CPU参数。

在说明书中最让人失望是，没有提供非常重要的一个选项“CPU In Order Queue（缩写为IOQ）”的说明。什么是In Order Queue呢？原来，在815主机板中，有一个BIOS的优化选项，允许用户改变CPU的指令等待时间，从而可以提升性能。倘若你要在BIOS中进行设定，“4”是推荐的设定（也是SE6最新版本BIOS的默认值），采用这个数值，可以明显地提升性能。这一点很重要，希望大家使用该主板的时候特别留意这一点。

稳定性

在我们进行详尽的性能测试之前，先让我们讨论一下稳定性的问题吧。对于我（包括你）来说，稳定胜于一切。为了验证该主板的稳定性，我使用了一块超频的Celeron 850MHz（100MHz FSB、1.60Vcore）、Pentium Ⅲ 766MHz（500MHz超频获得，采用153MHz FSB）以及三条内存（分别是一条128MB的Kingmatch PC133、一条64MB的Kingmatch PC133以及一条64MB的KingMax PC133），在英文Windows 2000下运行40次CC Winstone2000基准测试以及10个小时的3DMark2000（1.1版本，循环demo模式，声音打开，1024×768×16bit），前一项会对系统的磁盘子系统、内存总线形成较大的负荷，而后一项测试则主要对CPU以及内存、显卡造成较大的负荷。

系统顺利地通过了上述的测试，一切OK。但是，不管怎样，倘若你打算运行NT/Celeron的话，尽量考虑Rev0.32 PCB版本的SE6吧。

性能测试

测试配置	
CPU	Intel Celeron 566 FC-PGA 超频为850MHz（100MHzX8.5）
主机板	ABIT SE6（815E）、BE6（BX+HotPoint DMA66磁盘接口），安装英特尔最新的驱动程序
内存	128MB Kingmatch PC133 SDRAM+64MB Kingmatch PC133 SDRAM+64MB Kingmax PC133 SDRAM
显示卡	3D ProphetII GTS 32MB 驱动程序：5.22 公版
硬盘	Maxtor 金钻4代 52049H4 20GB 7200转/分钟
CD-ROM	源兴 36X
操作系统	英文版Windows 98SE、Windows 2000 Professiona
桌面环境	1024X768X32bit 75Hz

Content Creation Winstone 2000 1.0测试

Content Creation Winstone 2000是美国Ziff-Davis评测室专门用于考察系统在网页以及其他多媒体创作时整机性能的测试包。该测试包测试的项目包含了Adobe Photoshop 5.0、Adobe Premiere 5.1、Macromedia Director 7.0、Macromedia Dream Weaver 2.0、Netscape Navigator 4.6以及Sonic Foundry SoundForege 4.5。在测试中，Content Creation Winstone 2000会同时打开上述软件进行指定脚本（有点类似于DOS下的批处理，但是功能强大得多），并且不断地进行任务的切换。Content Creation Winstone 2000测试中，所涉及的许多操作都被称为hot-point，Photoshop 5.0中的色彩空间转换就属于其中的一种。

得分越高越好。SE6系统获得了32.3的Content Creation Winstone 2000得分！这是目前为止我看见过的

Content Creation Winstone 2000	
ABIT SE6	32.3
ABIT BE6	31.3
SE6/BE6	103.2%

最高赛扬Ⅱ-850MHz得分（要知道，在Content Creation Winstone 2000中，每增加一分都将意味着系统性能有可以察觉的变化）。SE6的ATA/100接口以及金钻4代硬盘是获得这个得分的重要原因。

Winbench99 1.1测试

Winbench99也是美国Ziff-Davis评测室专门开发的测试套装软件，与Content Creation （下转46页）

安徽 黄明亮

揭开SCSI神秘的面纱

SCSISHENMIDEMINSHA

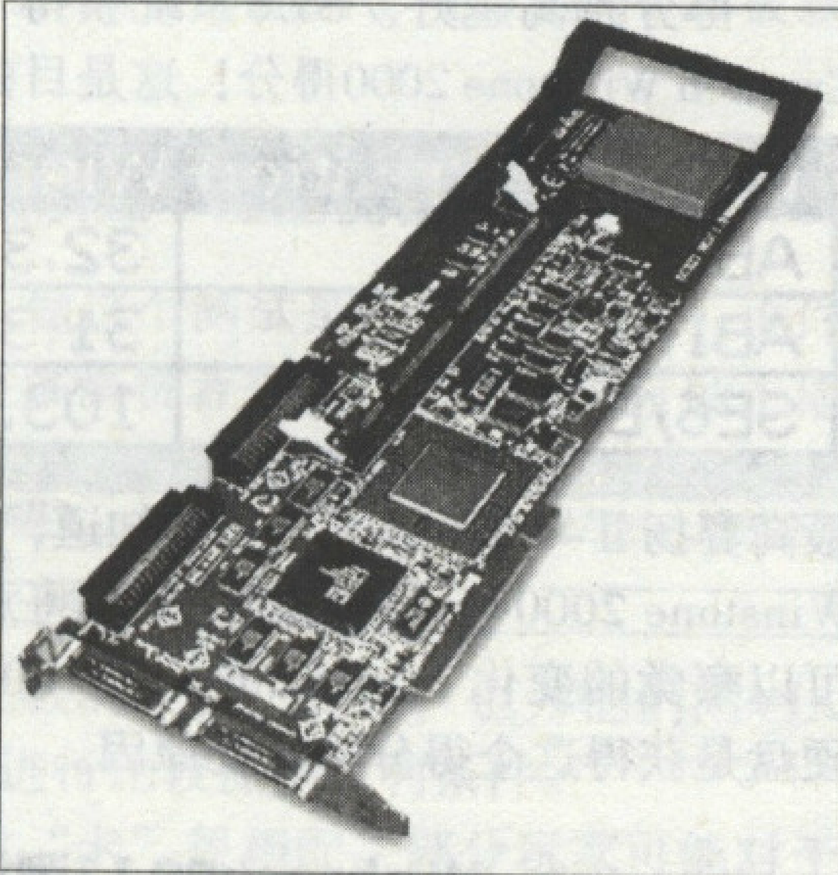
一、前言

随着科技的发展，原来离我们十分遥远（价格方面）的设备也"屈尊"降临，SCSI设备便是其中之一。以前，SCSI设备只能在高端工作站或服务器上看到。现在不一样了，随着SCSI技术的日趋成熟，它们已经大幅降价，它们天生具有十分良好的性能，所以现在在个人电脑上SCSI的应用越来越多了。可以想像，不久的将来，SCSI设备必将取代大部分IDE设备，成为市场的主流。

或许大家对SCSI这个词还比较陌生，对SCSI的认识或许还只停留接口标准上。不过这没关系，我会向您细细道来。

二、什么是SCSI

SCSI就是指Small Computer System Interface（小型计算机系统接口），它最早研制于1979，是为小型机研制出的一种接口技术，但随着电脑技术的发展，现在它被完全移植到了普通PC上。现在的SCSI可以划分为SCSI-1和SCSI-2（SCSI Wide与SCSI Wind Fast），最新的为SCSI-3，不过SCSI-2是目前最流行的SCSI版本。SCSI广泛应用于硬盘、光驱、ZIP、MO、扫描仪、磁带机、JAZ、打印机、光盘刻录机等设备上。它的优点主要表现为以下几点：



1.适应面广

使用IDE接口时，你将会受到系统IRQ（中断号）及IDE通道的限制。一般情况下每个IDE通道使用一个IRQ，因此在一个标准的主板只能用上2个IRQ，而每两个设备要占据一个IDE通道，因此一个标准的主板上最多只能接4个IDE设备。当然你可以通过增加IDE控制卡来增加可接设备的数量，但最多也不能超过15个，随着现在电脑设备的日益增多（如Modem、电影卡），你会发现仅存的几个可用的插槽也已插满了东东。使用SCSI，你所接的设备就可以超过15个，而所有这些设备只占用一个IRQ，同时SCSI支持的设备相当广泛。

2.多任务

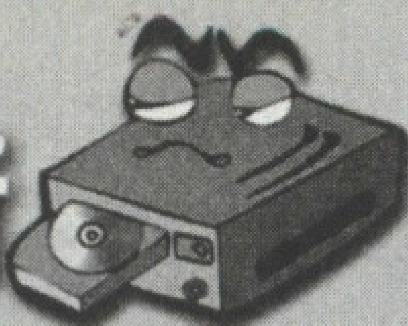
与IDE不同，SCSI允许在一个设备传输数据的同时，对另一个设备进行数据查找。这将在多任务操作系统如Linux、Windows NT中获得更高的性能。

3.宽带宽

理论上，最快的SCSI总线有160MB/s的带宽，即Ultra 160 SCSI。这意味着你的硬盘传输率最高将达160MB/s（当然这是理论值，实际应用中可能会低一点），而目前最快的IDE接口硬盘其数据传输率也只有100MB/s（ATA-100标准下的理论值，到目前为止，能很好兼容此标准的硬盘还很少，如IBM公司的最新出品的Deskstar 75GXP和Deskstar 40GV系列），而且许多用户的设备可能因为各方面的限制（如未更新主板的BIOS或主板不支持UDMA 100/UDMA 66标准、没有使用支持ATA 100/ATA 66的硬盘或外设等）而不能达到此速度，他们现在所能用的可能只有ATA 33，最高传输率只有33MB/s。

4.CPU占用率低

使用传统IDE接口时，CPU需要随时在线地全程控制数据的传输动作，所以IDE传输数据的过程中，CPU不能做任何事，必须等在旁边，知道传输结束后才可执行后续的指令。目前较新的Ultra DMA接口使用



Bus Mastering技术提高性能、减少资源占用，但是也仅能局限在PCI通道内，从整体性能而言，仍比不上SCSI。

早期在SCSI接口下，CPU将传输指令提交给SCSI之后，即刻就可处理后续的指令，传输的工作则交由SCSI处理芯片负责，且传输过程以DMA（Direct Memory Access）方式，由SCSI直接访问内存，待SCSI处理完毕、发出信号通知CPU后，CPU再进行后续处理即可。目前“即插即用”的SCSI卡虽然也改用Bus Mastering，不过通过独立处理芯片的协助，占用CPU资源的比例还是相当小的。

当然SCSI相对于IDE也不是没有缺点的，其最大的缺点可能就是价格太昂贵，因此至少在目前还不是每个人都能受用得起。

说完了SCSI硬盘的优缺点后，现在向大家介绍一下目前SCSI的工业标准及其发展过程。总的来说，SCSI分以下几个发展阶段：



1.SCSI-1——最早的SCSI是在1979年，由美国的Shugart公司（Seagate希捷公司的前身）制订的，并于1986年获得了ANSI（美国标准协会）承认的SASI（Shugart Associates System Interface施加特联合系统接口），这就是我们现在所说的SCSI-1。它的特点是，支持同步和异步SCSI外围设备；支持7台8位的外围设备，最大数据传输速度为5MB/s；支持WORM外围设备。

2.SCSI-2——90年代初（具体时间是1992年），SCSI发展到了SCSI-2，当时的SCSI-2 产品（通称为Fast SCSI）能通过提高同步传输的频率使数据传输率提高到10MB/s。原本为8位的并行数据传输，称为Narrow SCSI；后来出现了支持16位并行数据传输的WideSCSI，将其数据传输率提高到了20MB/s 。

3.SCSI-3——1995年SCSI-3问世，俗称Ultra SCSI，全称为SCSI-3 Fast-20 Parallel Interface（数据传输率为20MB/s），它的同步传输时钟频率提高到20MHz，这也提高了数据传输的技术，因此在使用16位传输的Wide模式时，数据传输即可达到40MB/s。允许接口电缆的最大长度为1.5米。

4.1997年推出了Ultra 2 SCSI(Fast-40)，采用了LVD（Low Voltage Differential 低电平微分）传输模式，16位的Ultra2 SCSI(LVD)接口的最高传输速率可达80MB/s，允许接口电缆的最大长度12米，大大增加了设备的灵活性。

5.1998年9月，具有更高的数据传输率的Ultra 160 SCSI（Wide下的Fast-80）正式发布，最高数据传输率为160MB/s，这给电脑系统带来了更高的性能。

下面我再向大家介绍一下SCSI bus。所谓SCSI bus，就是一条用来连接SCSI控制卡和SCSI外设的通道。为了通道的顺畅还需注意以下几点：

1.此通道要用数据电缆来连接。

2.数据电缆长度不可超过6米，如果是Fast SCSI设备则不可超过3米。

3.在连接好多台外设后还需为它们设置不同的SCSI ID，当它们同时请求服务时，SCSI ID高的设备会先被SCSI卡响应。

4.要正确安装终端器（Terminator）。这里又不得不说明一下SCSI终端器了，所谓“SCSI终端器”，就是表示SCSI总线的终结，是SCSI总线的重要特性。当你将许多SCSI设备连接形成总线后，两端的SCSI一定要用终端器终结总线。

到这为止，我已经把SCSI的各种概念一一做了介绍，你对它应有了一个大概的了解了吧。

三、SCSI设备

1.SCSI控制卡

如果你的主板上没有内置SCSI控制芯片，那你就要在主板上插一块SCSI控制卡了，SCSI控制卡的功能就是可以同时串接和控制多个SCSI设备。一块SCSI控制卡最少可以串接7台外设，最多可以串接30台外设。SCSI控制卡由SCSI控制芯片、SCSI BIOS、SCSI内置数据线电缆插座、SCSI外置高密度插座、PCI插座和终端器六部分构成。下面分别说明：SCSI控制芯片是用来控制SCSI工作的，是SCSI控制卡最重要的部分；SCSI BIOS提供SCSI的基本设置功能。SCSI内置数据线电缆插座分为50针SCSI数据线电缆和68针SCSI数据线电缆两种，用来连接内置式SCSI外设。SCSI外置高密度插座用来连接外置SCSI外设。PCI插座对应主板上的PCI插槽。终端器是SCSI的一个重要特性，代表SCSI bus的结束（上文已有详细介绍）。此外，SCSI控制卡分为SCSI-1，SCSI-2和SCSI-3三种规格。

（下转53页）

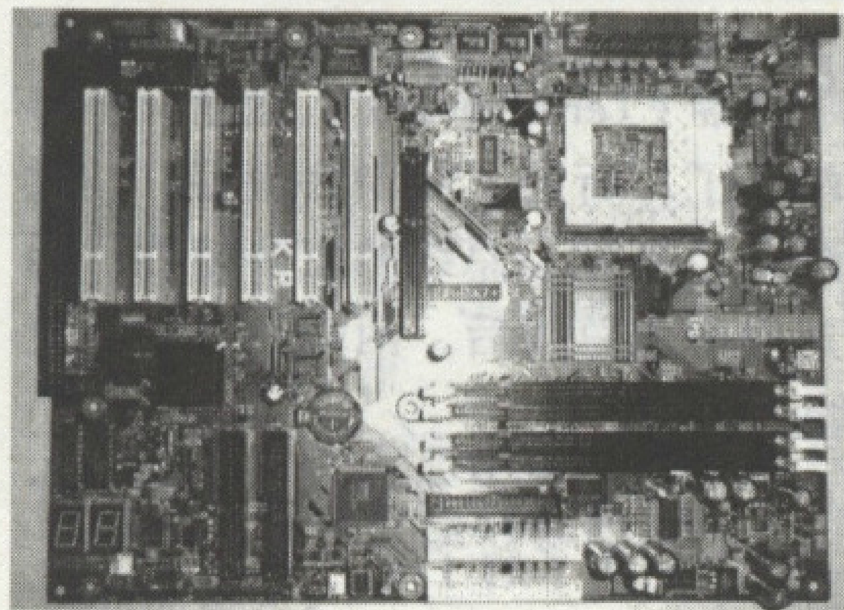
XINPINCHIPING

新品初评

主板：EPOX（磐英）EP-BX7+

出品公司：EPOX（磐英）科技
网址：www.epox.com/www.unika.com.cn
咨询电话：(010)82851321
编辑推荐：★★★★★

日前，我们收到了EPOX磐英科技送测的主板EP-BX7+，它基于Intel 440BX芯片组，采用socket-370 CPU接口，提供4个DIMM内存插槽，最大内存容量可扩展为1GB，值得一提的是它板载HighPoint HPT 368 RAID控制芯片（支持ATA/66标准下的RAID 0、RAID 1和RAID 0+1设置，向下兼容UDMA 66模式，就是说，即使你只有一块硬盘，也能享受到UDMA 66带来的高传输率的好处）并内建DEBUG功能（P80P除错CARD），这种低成本（相对于扩展卡来说）的整合方案带来了极高的性能价格比。



EP-BX7+提供了1个AGP插槽、6个PCI插槽和1个ISA插槽，为了更好得解决6个PCI插槽带来的IRQ中断冲突（和传统6 PCI槽主板第6个PCI槽无法接驳master设备）的问题，EPOX为其板载了一个免跳线的PCI INT#控制器。IDE通道方面，因为板载了HPT 368 RAID控制芯片（提供了2个UDMA 66 IDE通道），加上BX芯片组的南桥芯片所提供的2个UDMA 33 IDE通道，一共有4个IDE通道可用来连接8个IDE设备。至于内建的DEBUG功能，更是为DIY族和超级玩家提供方面，配合主板说明书中相关章节的详细介绍，解决故障将事倍功半。USB扩展接口仍是基于南桥芯片，因此默认数量是2个，但可通过扩展卡增加到5个。

主板BIOS方面，值得一提的是SENSOR & CPU SPEED SETTING选项，进入该选项后，可自行设定主板FSB频率（即CPU外频），从66MHz—200MHz可每MHz递增，实现线型超频。同时AGP与FSB、PCI与FSB的分频比也可自行设定，分别支持1/1，2/3和1/3，1/4。CPU vio电压可调，从3.40V—3.75V，CPU Vcore电压亦可在默认值上提高0.3V，用FC-PGA封装的coppermine 600E（默认Vcore电压为1.65V）举例说明，Vcore最高可设定为1.95V。与许多主流主板一样，EP-BX7+通过一片Winbond 83C977硬件控制/探测芯片对系统并行接口、LPT打印机接口和PS/2键盘、鼠标接口提供支持，并对硬件温度进行即时监控。DIP开关设计别具特色，呈一字形在PCB板右下方排列，避免了传统DIP开关在触碰时容易失手的情况。



我们使用如下平台对EP-BX7+进行了测试：

测试平台	
处理器	Intel Pentium Ⅲ-600E(FC-PGA)
内存	256MB(PC100，128MB×2)
硬盘	金钻4代 20.4GB(52049H4) 7200 RPM
显卡	Creative 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra（时钟/显存频率均为默认值）
显卡驱动	NVIDIA Detonator 5.22
操作系统	Win98 SE(222A)英文版
主板	EPOX EP-BX7+（HighPoint HPT 368 RAID控制芯片） ASUS CUBX（CMD UDMA 66控制芯片）

我们选用ZD Winbench 99(ver 1.1)、ZD Content Creation Winstone 2000(ver 1.0)、ZD 3DWinbench 2000 (ver 1.0)、id QuakeⅢ Arena(ver 1.16n)进行测试，分别对系统的各方面性能和整体性能进行考察。

	CUBX	BX7+
ZD Winbench 99(ver 1.1)		
Business Disk WinMark 99	4210	3650
High-End Disk WinMark 99	11500	10200
CPUmark 99	55.5	55.6
FPUWinMark	3220	3220
ZD Content Creation Winstone 2000(ver 1.0)		
	28.5(PⅢ-600E)/31.3(PⅢ-800EB)	27.4(PⅢ-600E)/31.2(PⅢ-800EB)
ZD 3DWinbench 2000(ver 1.0)		
3D WinMark 2000	41.8	41.9
id QuakeⅢ Arena(ver 1.16n)DEMO001		
normal quality	75.3(fps)	75.8(fps)

注：所有测试结果中得分高者性能更佳

测试环境	
主板	除在CC Winstone 2000测试中分别进行了100MHz和133MHz FSB频率的测试外，其余测试中使用默认FSB频率
CPU	CC Winstone 2000中超频到800MHz与默认频率600MHz下的性能表现进行对比
硬盘	始终工作在UDMA 66模式下
ZD 3DWinbench 2000	1024×768×32bpp;Z bpp:24;Refresh Rate:75Hz;V-sync:off
id Quake Ⅲ Arena	Normal Quality:640×480×16-bit;Sound Quality:low

CUBX是ASUS基于BX芯片组的最新产品，自问世至今好评不断，美国著名硬件网站Tom's hardware更是将其定位于BX芯片组的旗帜产品。拿这片主板作为EPOX EP-BX7+综合测试的“对手”再适合不过。

Winbench 99中磁盘性能的表现不尽如人意，但两片主板得分相近，我们分析这与Maxtor的52049H4硬盘的向下兼容性有关（此硬盘正式支持ATA/100的标准），我们对此也只能深表遗憾。CPUmark 99和FPUmark 99测试的是CPU整数计算能力和浮点计算能力，两片主板构成的平台上，同一CPU的表现几乎相差无几。

纵览过测试结果，我们看到EPOX EP-BX7+的性能表现已经完全可以和ASUS CUBX相媲美。同时，无论在安装还是测试过程中，我们都“一帆风顺”，良好的稳定性与兼容性可见一斑（我们使用ZD CC Winstone 2000测试十几个小时以考察系统稳定性）。

EP-BX7+产品包装中除主板外还有中文使用说明书，软驱连线、ATA/33/66连接线，驱动光盘和超值的Norton GHOST 5.1正式版，为制作系统镜像提供方便。中文说明书中特别针对板载的DEBUG卡做详细说明，甚至有GHOST软件的使用说明及图解，考虑如此周到实在值得称赞。

EPOX EP-BX7+主板提供了流行的RAID功能、实用的DEBUG功能，性能表现出色，稳定性与兼容性均令人满意，我们想说的是，它是基于BX芯片组的最好的主板之一。

```
CPU Host Clock    : 133 MHz
CPU/PCI Clk Ratio: Auto
CPU/AGP Clk Ratio: Auto
CPU Int Clk Ratio: x 6

CPU Clk Frequency: 800(133.3*6)MHz
CPU:AGP (Clk:Clk): 3:2(133.3: 88)
CPU:PCI (Clk:Clk): 4:1(133.3: 33)

CPU Vio    Voltage: 3.40V
CPU Vcore Voltage:+0.00V
CPU Vcore Voltage: 1.65V
```

（上接51页）

2.SCSI硬盘

在以前的个人电脑上主要应用IDE接口的硬盘，而SCSI接口的硬盘通常被应用于高端服务器上，二者分工明确，但随着Enhanced IDE的发展，IDE接口的硬盘在速度和品质上也有很大的进步，被广泛应用于高端工作站和服务器。而SCSI接口硬盘随着价格的降低也在个人电脑市场上打出一片天地，从此，IDE与SCSI成了硬盘市场上的宿敌。SCSI硬盘在速度和品质上还是比IDE硬盘更高一筹，但价格也更高一筹，所以造成二者性价比几乎相同。下面是IDE硬盘和SCSI硬盘的速度表。

SCSI		传输率	IDE	传输率
SCSI-1	普通 SCSI	5MB/S	MODE 0	3.3MB/S
SCSI-2	Fast SCSI	10MB/S	MODE 1	5.2MB/S
	Wide SCSI	20MB/S	MODE 2	8.3MB/S
SCSI-3	Ultra SCSI	20MB/S	MODE 3	11.1MB/S
	Ultra 2	40MB/S	MODE 4	16.6MB/S
	Ultra Wide SCSI	40MB/S	MODE 5	20.0MB/S
	Ultra 2 Wide SCSI	80MB/S	DMA/ 33	33MB/S
			DMA/ 66	66MB/S

上表显示，SCSI接口硬盘在速度上确实比IDE接口硬盘更强一些。

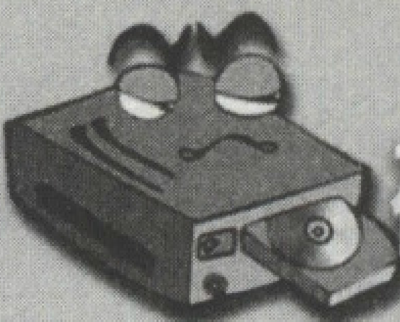
3.CD-R/CD-RW

CD-R和CD-RW两种光盘刻录驱动器在99年的电脑市场上卖得十分火爆。它们的用途主要是光盘复制，也可以当作普通的CD-ROM来用，只不过读盘速度比普通的CD-ROM慢许多，目前最快的CD-RW也只有8倍速左右。CD-R刻录光盘驱动器与CD-R光盘配合使用，只能对CD-R光盘进行一次性刻录。而CD-RW刻录光盘驱动器可以实现对CD-RW光盘的多次擦写。目前市场上的CD-R刻录光盘驱动器和CD-RW刻录光盘驱动器大多是SCSI接口的，而CD-ROM有IDE接口和SCSI接口两种，为了更好的发挥CD-R和CD-RW的刻录功能，我建议选用SCSI接口的产品。

其实SCSI外设还有很多，如MO可读写光盘驱动器、扫描仪、打印机等等。篇幅所限，这里不再一一介绍。

四、结语

看完了此篇《揭开SCSI神秘的面纱》文章，大家应该对SCSI接口和SCSI设备有了一个比较彻底的了解了吧？愿你成为玩转SCSI的高手。



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

最近CPU价格将会有大的变化。随着Intel官方公布处理器价格将会有大降价，香港的一些代理就已经报出低价价格。本次调降幅度最大的将是PⅢ700以上的处理器，PⅢ700和733的降幅将在200-300元左右，PⅢ750，800，850，866的调降幅度将在400-500元左右。

由于高端PⅢ大降价的影响，PⅢ667，650，550，500的价格也会有所波及，降幅约会在几十元左右。在赛扬销售方面，商家也开始积极的出货了，而且还能杀杀价。就在几天前经销商们还把赛扬看的十分珍贵的，能多挣一块就多挣一块。现在Intel的举动把经销商都吓了一跳，只有改变销售策略，能出货就出货了。不过对于Intel现在的动作，AMD好像目前还没有什么反应。

由于Intel公司官方宣布调降BX芯片组的美金价格，台湾各大主板厂商将会在最近对采用BX芯片组的主板进行大幅的调价。但是看零售市场上对于BX调价的情况还是没有明显的反应，许多消息较为灵通的代理商为了防止手上的货积压，已经开始往外抛售。

富士通的蜂鸟硬盘终于出现了，但比起希捷的酷鱼Ⅱ代和迈拓的金钻4代，蜂鸟系列可真是姗姗来迟来。从时间上来看，它已经失去了先机。

采用nVIDIA GeForce2 MX绘图芯片的各家显示卡将纷纷上市，很多厂商开始大幅调降GeForce 256与TNT2显示卡价格，以避免到时GeForce2 MX显示卡与GeForce 256、TNT2的显示卡产生销售上的冲突。不过，厂商可能会因为TNT2系列显示卡的利润降低，而在GeForce2 MX芯片供货较多时，减少TNT2系列显示卡的生产，转往以生产利润较高的GeForce2 MX显示卡，而那时TNT2系列显示卡就可能会因此慢慢退出市场。

内存方面，由于受到内存芯片降价的影响，内存开始纷纷降价。中关村的目前HY 64M的报价为595，128M约为1190，Kingmax 64m/128M为650/1300。

据称目前在国际市场上内存芯片的价格已经由以前的8.5美金降到了8.32美金。这样算来HY 64M的成本约为579元，加上运费之后应该在580到590之间，所以降价就在情理之中了。经销售们虽然对于这次高峰时节的降价有点不开心，为了不影响正常的资金周转，也都只好开始降价了。

近来的一些品牌的硬盘在市场存货无多，价格也是涨了少许。供货情况一直较好的希捷和迈拓也同样面临着缺货的危险，具体原因暂时不清楚，不过缺货的消息是千真万确。15G和20G的价格都比上周涨了几十元钱。IBM硬盘的缺货现像也很严重，现在15G（7200转）的腾龙2代价格已到了1030元。而造成这种情况的就是因为下面硬盘的缺货现象还会续继下去。价格的上涨也影响了消费者的购情绪，很多本来积极的消费者在连连上涨的价格面前都开始报以观望态度。

新品时报

就在Ali于今年上半年推出整合nVIDIA的TNT2绘图芯片功能的Aladdin TNT2整合型芯片组之后，很多主机板厂商也将会在近期陆续推出采用Aladdin TNT2的主机板。日前华硕也已确定将在近期推出型号为CUA的Aladdin TNT2主机板。

目前华硕仍未公布CUA主机板的详细规格，不过据华硕CUA主机板将会采用Socket 370处理器架构，支持66/100/133MHz频率及VCM 规格SDRAM的168线的DIMM插槽，以及2组Ultra ATA/66 IDE硬盘总线。

CUA主机板上共内建6条PCI插槽，以及1条AMR插槽，并已内置一个Crystal 的4299软体codec音效芯片，由于Aladdin TNT2芯片组可以透过SMA（Shared memory Architecture）的方式分享主记忆体资源，加上Aladdin TNT2晶片组不支持AGP插槽的使用，因此华硕CUA主机板上将不内置其他主机板上所常见的4X AGP插槽。华硕透露，CUA主机板将会提供TV-Out功能。由于以往采用整合型芯片组的主机板大多无法扩充一组AGP插槽，以后无法升级使用高端显示卡，因此目前在DIY市场的接受度并不高。

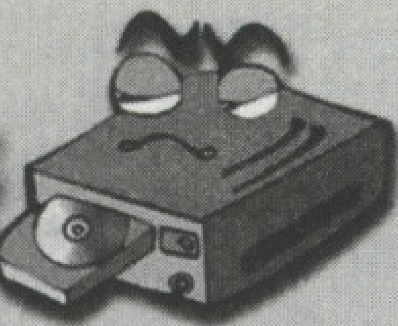
到现在华硕方面目前为止仍未确定CUA主机板的上市时间及售价。不过华硕在先前曾表示CUA主机板在未来推出时将会以抢攻较低阶的入门级市场或是品牌电脑市场为主。

——本刊记者

各地行情

郑州

本周行情没有大变化，CPU、硬盘都只有上下几元钱的浮动。唯一变化较大的是内存，HY条64M内存



从上周的590元涨回了605元的价位，质量也较上周好了些。有一商家竟然把KINGSTON－PC133 64M内存从750元直接降到685元，128M从1500元降到了1360元，据说是市场内两家商家竞争压价。不论怎样，反正这对消费者而言都是好消息。

最近梅捷的815E到货了，要价1380元。IBM 5400转的20.4G的硬盘售价900元，是目前有货的5400转硬盘价格最便宜的。

让人翘首以待的Voodoo 3显卡终于到货了。Voodoo 32000/Voodoo 33000售价880/1180元，这个价位颇让人失望。在TNT2铺天盖地的进攻下，Voodoo消失了近半年后再度出现，竟然与半年前相比一点儿也没有降价，而且竟然取消了TV－OUT功能。除了铁杆Voodoo迷，估计是没什么人会考虑了。不过目前促销期间，买Voodoo 32000送一个易拉罐照相机，买Voodoo 33000送一个价值200元的手柄，都是很别致的东西。Voodoo 5的广告已经打了出来，具说月底就会Voodoo 5500在2900元以下，Voodoo 4500以1600元左右的价位和GeFoce竞争，而Voodoo 6000则是5500的天价。

西安

AMD已经上市的Duron CPU目前在西安市场上的货还是很少。只有少数的几家有货，而且主板的挑选余地很少，目前只有微星和技嘉两款，其中技嘉刚刚到货。技嘉的KT133板目前有两种，一种是ATX标准板，型号是GA-7ZX。3个DIMM槽，最高支持1.5GB内存，支持ATA66/33硬盘，固化了一块Creative 5880声卡芯片，带有技嘉专利的Dual BIOS。另一款是Micro ATX结构，型号是GA-7ZM，和DURON搭配的价钱是1950。

市场上的PⅢ和赛扬货源倒是挺充足的，柜台里的赛扬Ⅱ哪家都有几块，不象6月的时候，整个电子市场就一块。现在C366/466/C500售价650/750/845元，CⅡ533/566/600售价960/900/1030元，PⅢ500/550/600E/650E/667EB售价1330/1520/1600/1630/1790元。

IBM的新一系列的玻璃硬盘在西安市场上并不多见，目前也只有30G和20G两种，前者卖1610元而后者卖1330元。硬盘价中最让人吃惊的是Matxor的钻石10代30.7G竟然只卖1150。钻石10代是MAXTOR最新推出的5400RPM硬盘，单碟容量15G。

杭州

PⅢ500/550（SLOT1）为1190/1290元，PⅢ550E缺货，据说已经停产了，PⅢ650E/667EB/733EB为1670/1720/1990元。AMD的Duron 600一到货就被抢购一空，性价比的确是高。而且售价比赛扬Ⅱ600还便宜200多元，但性能却高出许多，仅仅是外频就是赛扬的三倍。Duron 650加上技嘉7ZM主板零售价为2050元，700售价为1350元。

内存的价格与上周相比几乎没有变化。目前HY的64M/128M为590/1180元，KingMaxPC133 64/128M为640/1300元，金条64/128M为640/1280元。IP的64/128M为570/1150元，PC133的64/128M为590/1180元。

多个品牌的硬盘价格皆有所上涨。西捷的硬盘有明显的上涨，酷鱼Ⅱ代10.2/15.3/20.4/30.6G为870/990/1180/1600元；昆腾火球Lct15/20G为790/910元，火球LM20G为1200元。迈拓的硬盘缺货，钻石10代15G为790元。IBM的价格没有动，腾龙Ⅱ代5400转20G的卖990元，7200转的75GXP系列15/30/45G为1060/1660/2900元。IBM腾龙二代现在采用了全新彩盒包装，有防静电袋，防震塑料盒。

长沙

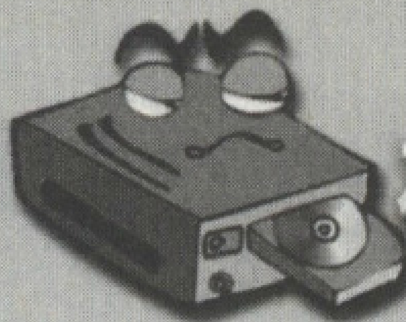
内存市场上，普通的HY100M条64M价格是590元，128M是1190元，6层板PC133的千禧条64M和128M价格上升10元，分别为650/1290元。KingMax（133M）64M/128M是650元/1300元。

硬盘价格仍然下跌，金钻四代15G/20G/30G的价格分别是970/1180/1880元，钻石十代（512KB，5400转）15G/20G/30G分别是790/920/1300元；西数的WD15G/20G（2M，5400转，保修一年）要价780/900元。昆腾LM15G/20G分别是970/1180元，LC15G/20G是760/890元，并送金山软件包，只可惜是4400转。

上海

赛扬Ⅱ代的价格终于有所下跌，现在又回到了1000元线下，赛扬Ⅱ代533/566/600价格分别为950/930/1030元。相比之下，赛扬就变化不大了，赛扬366/433/466价格分别为650/690/780元。散装的PⅢ533EB/600EB/667EB分别报价1390/1690/1720元。AMD K7系列CPU的价格较Intel PⅢ低很多，但性能方面却毫不逊色，同一主频的CPU，AMD K7 Duron系列的整数和浮点运算能力都不比Intel PⅢ差。

这几天，内存价格变化频繁，在频繁的变化中价格一直在缓慢的上涨但，也许经过这两年多来的“折磨”，用户已经对内存的涨涨跌跌司空见惯了。目前KingMax 64M/128M价格分别为690/1360元，HY 64M/128M报价为640/1230元。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	产品	说明	价格
CPU	PⅢ600EB	Socket370 盒装	1600
	PⅢ550E	512K 散装	1460
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	930
	赛扬 466	Socket370 散装	735
	AMD Thunderbird 700	Thunderbird系列 SocketA	1450
	AMD Athlon 600	盒装	1060
	AMD Duron 600	Duron系列 SocketA	730
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	810
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1100
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	980
	昆腾 20.4G	火球LM系列 7200rpm	1180
	迈拓 15.3G	金钻4代 7200rpm	970
	西部数据 20.5G	7200rpm DMA66	1160
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66	960
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	780
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2050
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	3200
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	940
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	1010
	华硕 K7M-RW	Slot A 支持AMD Athlon	910
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1100
	升技 BE6-II	440BX DMA66	1010
内存	现代 HY-32M	PC100	300
	现代 HY-64M	PC100	580
	现代 HY-128M	PC133	1160
	Kingmax 64M	PC133	645
	Kingmax 128M	PC133	1290
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3150
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3980
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1450
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS105A	1280×1024自动扫描	1520
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1310
光驱	先锋DVD	16X（吸盘式）	1230
	大白鲨 44X	全钢机芯	410
	华硕 50X	50X	450
	宏基 40X	40x	400
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1510
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	690
	紫光 Unisscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	690
	SONY F55E	数码像机 211万像素CCD 解像度高达UXGA水平（1600×1200像素）	5900

驱动热报

QUDONGREBAO

华硕（ASUS）

2000年7月31日，华硕发布了AGP-V3800/V6600/V6800/V7700/VANTA2000显卡最新驱动5.32 Beta1版For Win9x版。这款驱动程序包含了两种华硕加入的新技术：3D透视（3D SeeThrough）以及3D增亮技术（3D Extra Light），3D透视技术包含了两种特效：半透明(物体)显示模式以及框架显示模式，而3D增亮技术就可以在游戏中加入一个额外的光源，从而提升画面的亮度，画质也可得以增强，点此察看效果图。

迈拓（Maxtor）

2000年7月31日，迈拓发布了Maxtor硬盘最新Maxtor Utility Disk磁盘工具包。这是一组可以放在一张磁盘内的迈拓硬盘工具。其中包括：SYSDATA系统信息报告程序，IDE-CMOS所有迈拓IDE/AT硬盘CMOS设置参数，MAXDIAG迈拓硬盘诊断工具，WIN32BIT 32位磁盘数据存储驱动工具以及BAKTRACK应用程序等。

AMD

2000年7月28日，AMD发布了AMD系列芯片组主板最新驱动包1.00版For Win9x/NT4。其中包括AMD AGP驱动1.20版，AMD AGP Miniport驱动4.61版，AMD IDE Bus Master驱动1.21版，AMD IRQ驱动1.00版。所有AMD系列芯片组系列主板的朋友们都有必要更新此款驱动，它将能使您的AMD处理器发挥最佳的性能。

艾美加（Iomega）

2000年7月21日，Iomega发布了Iomega Zip 100、Zip 250、Jaz 1GB、Jaz 2GB驱动器最新IomegaWare驱动工具包2.5简体中文版For Win9x/NT/2000推荐大家更新。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年7月31日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第9期\DRV\下。

中国在线游戏服务先驱——“书剑MUD”

本刊记者

引子

一时间，国内的在线游戏服务突然发展的空前迅速。数款在线游戏纷纷登台亮相，其中包括日本出品的“黑暗之石”、美国出品的“网络创世纪”等大作，但是多数都是国外游戏厂商制作的。在这样的情况下，我们决定为读者们介绍一下国内自行制作并建设的在线游戏及服务。几经周折我们找到了这家自1997年就开始发展，并一直坚持做到了今天的中文在线游戏——书剑MUD。

一条荆棘丛生的路，有一群人在默默开垦。荆棘划破了他们的皮肤，拉破了他们的衣裳，可是他们从来没有停下，继续向未知的前方开垦，路还很长很长，这种人就被称为先驱。中国前些年的网络状况众所周知，速度慢、费用高，导致用户群发展缓慢，直到1998年才得到较迅速的发展。在那种情况下很多网络服务提供商都是在亏本经营，而在线游戏几乎没有人做……

书剑起源

1996年秋天，在南疆海面的海南岛上，夏日的燥热仍迟迟不愿退去，太阳将其热量无吝地洒在大地上，南方人管这种天气叫“秋老虎”。人们都躲在屋里不出来，谁也不愿在这种烈日下出行。秋天总是秋天，天渐渐地不太热了，愁人的秋雨呲呲地落向大地，紧跟而来的是对于海口来说并不十分寒冷的冬天。而这些天气的变化对于一群天天在屋里忙碌的年轻人来说，他们似乎一点也没有察觉，大量的源代码书写和程序测试几乎占去了他们日常生活所需之外的所有时间。走到窗口去看一看海，去吸一口带着海水咸味的空气对于他们来说都是一种奢侈。终于在冬日的某一天，他们停了下来，久久地沉默，之后是大笑，发自内心欢愉的笑。电话响了，是国内和海外一同参与开发的朋友来和他们分享这成功的喜悦。

1997年1月，这群人出现在海南金信华网络公司，经过几天的调整与测试，所有的代码传到了服务器上，并且开始正常运行。笑容又一次浮现在他们脸上，书剑至此诞生了。

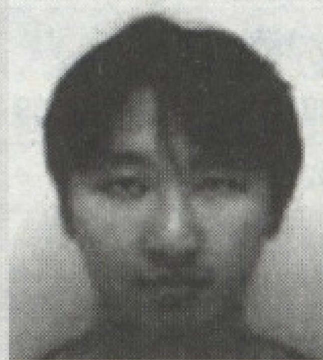
书剑，开站于1996年9月，制作于1997年1月，最初名为天龙八部，服务器架设于海南金信华网络公司。同年3月，发现有同名的天龙八部，故改名为金庸群侠传。1999年3月，由于金庸群侠传同名很多，并涉及同名的PC游戏，又改名为书剑。书剑最早是采用es Ⅱ（东方故事Ⅱ）的系统底层，以金庸武侠小说为背景，是至今为止中文武侠MUD的一个成功典范。

MUD乱世

MUD（Multi User Dungeon）是一种很早就存在于互联网上的在线游戏，这种在线游戏源自欧洲的勇者斗恶龙的系统，是一种RPG游戏真实的互动体验。后来出现了中文的es（东方故事），再后来又出现了xkx（侠客行），这些都是由身在海外的华人编写，服务器最初也只是架设在国外。自1997年书剑开发成功后，国内也开始陆续有人开始开发MUD。

1998年中，国内的MUD开发一度非常火热，全国架设有很多服务器，这些游戏大多是在xkx和es的基础上进行了修改，而有的干脆是直接拿过来就用，于是这些游戏的制作水平和耐玩性参差不齐，而玩家都是挑剔的。很多MUD因服务器的不稳定、制作水平差或是长期不做完善更新，导致没有人玩，大批地草草收场了。在这一时期出现的MUD有：夕阳再现、碧海银沙、驰骋天下、笑傲江湖、鹿鼎记等等，此外还有很多不知名的已早早夭折了。

部分巫师资料



ID：Snowman
中文名：雪人
职务：admin（天神）
所在地：德国纽伦堡
加入时间：1998年3月

虽然很多人的努力没有成功，但是我们仍应该去感谢他们，他们都是为了自己的兴趣和理想，为了让中国的MUD发展而努力的人。他们都是没有人投资，

自掏钱为大众提供服务，他们的心理就像书剑的站长bbb所说：那时候的MUD基本都是架在国外，在国内连接起来很慢。为让国内的玩家也能玩上MUD，我们决定自己来开发一个全新的游戏并把服务器架设在国内，以解决速度问题、当机问题，并增加一些自己喜爱的内容。我们当时并没考虑过人数多少，只是觉得应该做一个，我们也觉得技术方面自己能做得更好。

部分巫师资料



ID：Hunthu
中文名：木瓜
职务：arch（大巫师）
所在地：中国北京
加入时间：1997年11月

逆境中长成

同是中文LPC MUD，很多都已草草收场，夭折于幼年，而书剑却在4年来不断地成长完善，成为现在国内人气最旺盛的中文MUD。

谈起书剑发展时的事情，站长bbb十分感慨：“一个MUD能否长久有几方面的原因，首先MUD最初总是以个人的兴趣来开的，站长能否长期坚持是十分重要的。其次MUD有很多的玩家，必须要对玩家负责，玩家都是花了钱来玩的，如果开了一段时间就不开了对玩家就说不过去。假如因为个人原因无法坚持，也应该转交他人负责，不能关闭了之。我们当时在发展时这一点做得比较好。”

确实，做网络服务能否坚持是十分重要的，特别是提供MUD这种免费服务，又一无资金支持，二无专业人力投入。看看书剑从开始至今走过的路，就如同开头所说如同在一条荆棘丛生的路上。1997年1月服务器架设于金信华网络公司，同年7月该公司倒闭，服务器迁至海南信息中心。1998年1月又跨越大半个中国迁往北京飞华网络公司。99年5月，第一大分站脱离书剑联盟。其中的服务器损坏，发生在游戏中的纠纷，开发人员的离开，时时困扰着书剑。但是1999年底，苦尽甘来的书剑达到了建站以来历史性的高峰，联盟分站达9家，同时在线人数达1500人以上，3个月内有效用户超过10万人。这种成就在毫无官方投入的全免费站点中是难能可贵的。

书剑分站一览表

书剑分站	域名	163 IP	169 IP	端口
上海一站	sh1.mymud.com	202.96.236.99		9999
上海二站	sh2.mymud.com	202.96.236.98		9999
秦皇岛站	qhd.mymud.com	202.99.170.30	10.19.192.71	5555
辽宁站	ln.mymud.com	202.97.175.44	202.97.175.44	5555
浙江站	zj.mymud.com	202.101.165.30	202.101.165.30	5555
贵州站	gz.mymud.com	202.98.196.10	10.157.2.20	5555
河北站	hb.mymud.com	202.99.178.136	10.17.128.118	5555
山东站	sd.mymud.com	202.102.152.230	61.156.35.5	5555
烟台站	yt.mymud.com	202.102.190.217	10.82.186.80	5555

“保证玩家的利益，是他们能长期支持我们的一个重要原因。”谈到成功时，站长bbb由衷地向所有的玩家表示感谢。保证用户的利益，说起来不难，可是做就不是很容易了。蝴蝶效应很多人应该都听过，乱数科学有一种说法：假如在非洲某处有只蝴蝶轻轻地拍动了一下翅膀，过段时间却可能在美国引起一场飓风。在MUD的世界里，由于Wizard（巫师，即开发管理人员）都是业余的，所以难免会有人情出现。但是可能由于某位玩家得到巫师的帮助被加一点属性或是一点潜能之类的，隔天他也许在和另一个玩家拼杀时就因为这一点好处占到便宜，所以在书剑里杜绝这样的情况发生。在和书剑的巫师接触中，笔者亲眼看到一位分站的主管因为帮现实中的女友加了一些属性而被革职，其后几日又在书剑的主页上看到以前的一些对巫师帮玩家作弊的处分。如果作为一个玩家这种心情难以比拟。

部分巫师资料



ID：River
中文名：祈雨
职务：arch（大巫师）
所在地：中国上海
加入时间：1998年3月

另一位巫师hunthu曾私下悄悄告诉笔者，书剑能到今天和他们独特的任务系统有关。别的MUD都是靠和NPC去打斗来获取经验，而书剑有一套完整的任务系统，共有十几种不同任务供不同等级和类型的玩家来选择。这样能不停地给玩家以新意，留住玩家。

前路漫漫

在这个互联网经济大潮下各类网站和原先的一些免费网络服务都开始商业化，书剑作为国内大型的在线游戏服务机构却仍是一个非商业性的免费站点，所有的开发人员都是自愿的，可以说这个群体都是在自己掏腰包为大家服务。书剑路在何方？

bbb谈及这个问题时很兴奋，但是其中也有一些无奈：“书剑目前来说，玩家很多了，业余性质的开发无法满足玩家的要求。也有很多玩家对我们的效率有意见，因为玩家玩久了就会厌烦，需要经常增加新的内容。实际上我们还有一些非常好的设计因为没有专人来做，所以进展很慢。我们一直在考虑商业化的可能性，目前处于接触阶段，部分投资基金、大型ICP也和我们联系过，有些因为发展方向的分歧已经不再

讨论了，有些还在接触中。我个人希望那一天能早日来临，那样我们可以把书剑做得更好，另外可以对玩家提供更多的一些外围网络服务。我们希望能把巫师集中起来，专业开发，这样解决问题效率高、沟通快。另外我们还想利用目前的资源优势，开发不局限于游戏的其他网络服务，让玩家到这里不光是来玩游戏。”

短暂的接触后，书剑的开发人员们匆匆和我道别，又投入了系统的开发中。他们说：我们正在开发一个全新的系统，这个系统不同于以前的es的系统底层，玩家在里面会有更新体验。

写在篇末

书剑的故事讲完了，作为国内的在线游戏开发和服务提供的先驱者们都有着辛酸的发展故事。在中国这样一个网络不发达的国家做网络服务在当时是多数人不敢去想的，可是先驱者却做了。虽然他们在发展中备受挫折，可是为了心中的目标他们坚持到了今天，正由于他们的坚持才促进了中国的互联网事业的发展。

附：

书剑大事记

97.1 最初名为《天龙八部》，开站于海南金信华网络公司。

97.3发现有同名的《天龙八部》，改名为《金庸群侠传》。

97.7 因为金信华网络公司倒闭，站点迁移至海南信息中心。

98.1 迁移北京飞华网桥公司。

98.7 和上海社区服务网合作，开设上海分站。

99.2 和河北燕赵信息港合作，开设河北分站。

99.2 申请国际域名：mymud.com。

99.3《金庸群侠传》同名很多，并涉及同名的PC游戏，改名为《书剑》。

99.5 和辽宁锦州数据局合作，开设辽宁站，巫师协会从北京站转移至辽宁，北京站不再是《书剑》直属站点，不受《书剑》管辖和技术支持。

99.6 和浙江公众信息产业公司合作，开设《书剑》浙江站。

99.10 和河北秦皇岛信息港合作，开设《书剑》秦皇岛分站。

99.10 和贵州信息港合作，开设《书剑》贵州分站。

99.11 和山东泰安信息港合作，开设《书剑》山东分站。

99.11 和山东烟台开发区信息港合作，开设《书剑》烟台分站。

99.11 和上海社区服务网合作，开设上海二站。

（上接62页）浏览网页和下载软件同时进行是最常见的一种情况。

测试说明：由于下载软件时的速度受多方面因素的影响，所测试的数据没有代表性。所以此项的测试基本上没有实用价值，但仍有规律可寻。

测试结果：就一般测试结果而言，开4个浏览窗口和2个下载任务比较合适。如果下载软件占用了过多带宽，可以适当减少软件下载的线程，以达到加速网页浏览的目的。

写在结尾

经过整理上述测试所得到的结果，基本上得到了正确的结论，并在平时上网的时候检查所得的结论，基本上正确。确实达到了充分利用网络带宽的目的，同时节省了上网的费用。

根据以上结果，建议：

1.上网的第一件事是收取信箱中的信件，因为免费POP3服务器的负担很重，响应速度较低，需要较高的带宽响应。

2.收信完毕后，同时打开6（128MB内存时）个浏览器窗口进行浏览，充分利用带宽。当其中的一个完成网页（浏览器右上角的窗口图案不再旋转时）下载的时候，就可以再开窗口浏览其他网页了，直到开满10个窗口时。

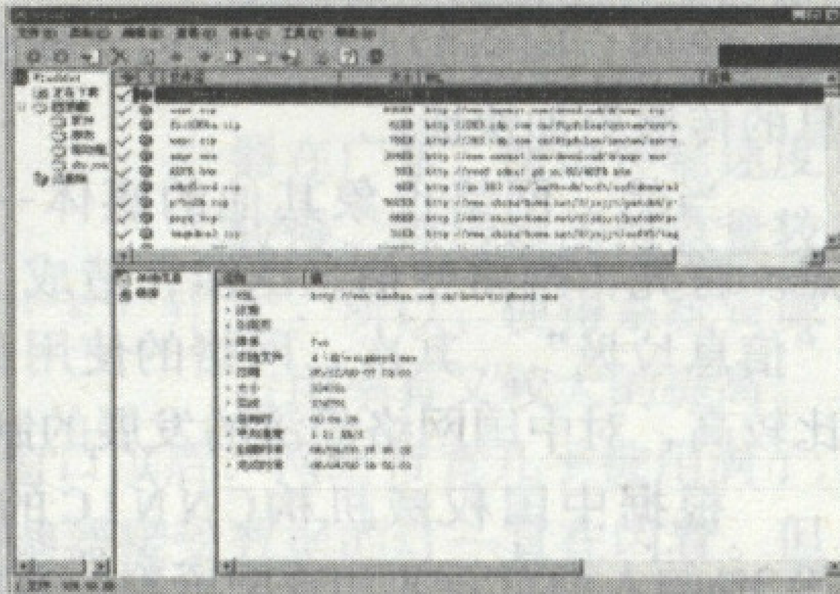


图 7

3.尽量不要在线阅读网页内容，作到离线浏览。当看到新闻时，多开几个窗口看新闻（可以适当地超过12个），然后不要立刻阅读，等下线后再进行阅读。尽量减少在线时间。

4.下载软件与浏览网页同时进行时，要控制软件下载的带宽，因为下载软件可以很轻易占满你的网络带宽。加快网页浏览速度，必要时，可以控制软件下载的速度。

5.ICQ类的聊天软件不通过服务器进行联系，所以占用的带宽极小，所以不用担心它会占用过多的带宽资源。

经过以上的优化配置，笔者的上网时间已由原来的平均30分钟下降到每天平均不到10分钟，不仅充分利用了资源，还节省了不必要的开支。

北京 王玺

如何充分利用网络带宽?

CHONGFENGLIYONGWANGLUODAIKUAN

引言

随着社会信息化步伐的日益加快，上网已成为一种时尚而又十分必要的获取信息的方式。网络作为继广播、电视、报刊之后的第四媒体，有其明显的优点。首先，网络的信息量急剧增大，人们可以根据自己的需求寻找信息。其次，网络具备了一定的交互性，使人们在对信息获取时有选择的余地。第三，网络信息更新速度极快。世界著名的大型站点几乎都作到了每6小时更新一次，有的甚至几分钟就可更新一次。第四，网络的出现使人们之间的距离缩短，使信息的传播更加快捷。

当然，网络也象其他的媒体一样有着不少的缺点。首先，网络使信息泛滥，造成了诸如人们所说的“信息垃圾”。其次，网络的使用费用较其他媒体还比较高，对中国网络经济的发展的制约作用仍很大。

根据中国权威机构CNNIC的调查，中国网民79.3%的人浏览新闻和查阅资料，有80%的人通过网络下载软件。所以一般人们上网的需求大致为

1.浏览新闻

2.查阅资料，搜寻信息

3.下载软件

4.在线通信（使用ICQ等类的软件）

在国内一般个人通过电话线拨号上网，由ISP（网络接入服务提供商）提供上网的IP和带宽。其收费标准较高，以中国带宽最大的163网为例：

8:00～22:00 4元/小时

22:00～8:00 2元/小时

本文目的

探讨在以上环境下，怎样合理利用网络带宽，以达到低收费的目的满足各阶层对上网的需求。主要分以下几部分

1.针对浏览网页时的优化设置测试。

2.针对下载软件时的优化设置测试。

3.针对浏览网页、下载软件、在线聊天同时进行的优化设置测试。

具体测试环境

1.测试机器配置

设备名称	具体配置
CPU	PⅡ400
内存	128MB
MODEM	56K
其它	略

2.测试软件

软件类型软件名称及版本号

浏览器软件	Internet Explorer	5.0中文版
下载软件	Flahs Get（Jet car）	0.85
在线通信软件	Oicq 2000	Build 425
系统资源监控软件	Ram Booster	1.6
网络带宽监控软件	Net X Ray	3.11

3.测试帐号

163接入帐号

4.测试时间：2000/6/12，下午18：30～19：00，网络拥堵情况一般。

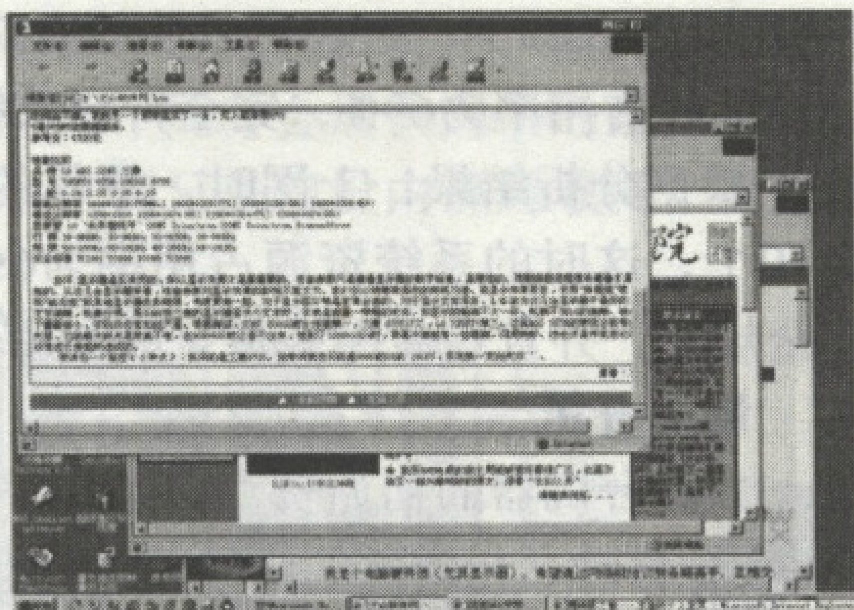
针对在线浏览网页时的测试

测试说明

1.在计算机接入网络的时候，ISP会随机分配给每一台计算机IP地址和一定的网络带宽。在一般情况下（网络拥堵状况一般），用装配了56K调制解调器的计算机所连入速度一般在48 800-53 333bps，即每秒钟传输48 800-53 333bits（位）。众所周知，8个二进制位构成一个字符，即每秒钟48 800/8-53 333/8bytes，大约为6.1KB-6.666kb左右。但计算机需要一个停止位来确定信息的中断和续联，所以实际的连入速率大致在5.42KB-5.925kb。计算机连入的速率可以在上网时随时查看。

2.由于存放主页的服务器有不同的响应速度，造

成了在浏览一个网页时不可能占满网络带宽。服务器的响应速度由服务器的配置、距离的远近、ISP接入带宽的大小以及服务器接受点击次数的多少决定。WINDOWS操作系统是一个多任务抢先式的操作系统。它的特点之一就是：我们可以同时打开多个窗口，然后同时执行程序，提高了CPU的利用率，从而提高了效率。在网络中，效率的提高就意味着上网费用的下降，所以我们可以打开多个浏览器窗口，同时浏览多个网站，充分利用网络带宽，提高效率，减少上网费用。（图1为打开多个浏览器窗口进行浏览）


图 1

3.系统资源占用率是衡量一台计算机现有可用资源多少的物理量。它的值如果很高，就说明计算机的资源已经被大量占用。当系统资源占用率高于83%时，计算机的速度就会有明显的下降，导致本台计算机对网络信息的响应速度下降，如果占用率过高，还会引起计算机的“蓝屏”现象，甚至出现“死机”（计算机停止响应任何信号）的故障。所以，这一部分主要探讨计算机所开的窗口个数与系统资源占用率的关系。

测试过程

1.首先启动系统监测软件RAMBOOSTER，其显示上网前系统资源占用率为3%。之后启动计算机拨号程序接入互联网。顺利接入后，计算机显示连入速度为50666bps，即每秒为 。然后启动网络监控软件NET X RAY3.11（如图2）。由它来监控网络带宽占用的情况；由产生的数据来分析窗口个数与带宽占用的关系。

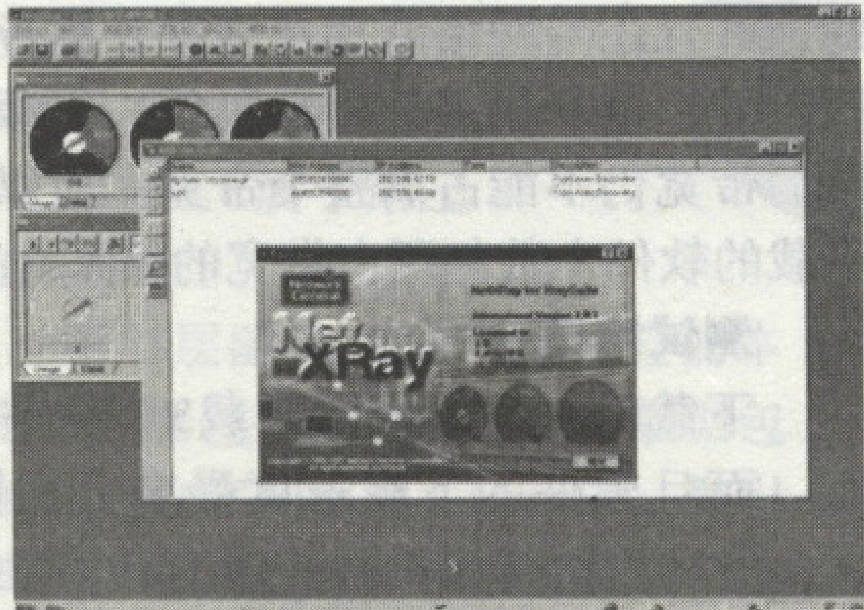
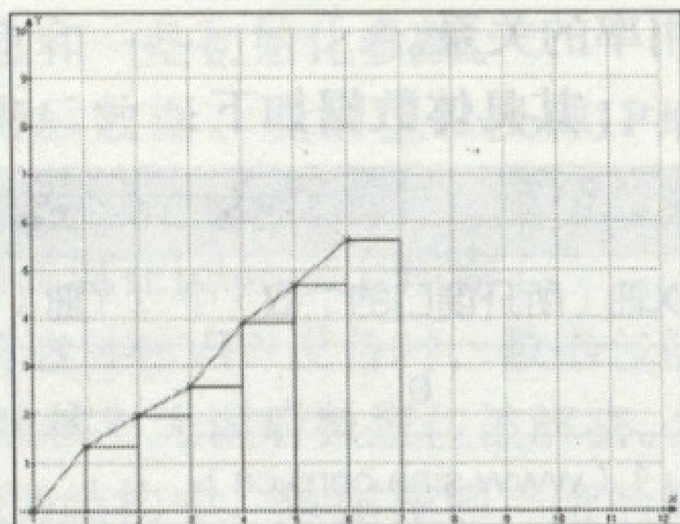


图 2

2.打开浏览器，在地址栏输入www.sina.com.cn之后，浏览器开始发送数据，并立刻找到的网站的地址，开始下载网页信息。这是第一个窗口。然后查看NEX X RAY，记录系统资源占用率和资源带宽利用的情况。

3．打开第二个窗口，在地址栏中打入www.yahoo.com。进入世界著名的雅虎网站。由于雅虎网站的访问量较高，所以服务器的响应速度比较慢。并且雅虎是外国站点，所以此窗所占的带宽不是很大。这一点从NET X RAY的监控带宽的窗口就可以看出来。

4.打开第三个窗口，在地址栏中输入www.8848.net。进入被称为中国最大的网上商城的8848网站。由于8848网站的服务器就在北京，所以选择8848网站比较有代表性。由于8848网站的图片和资料较多，所以占用了较大的内存，RAMBOOSTER中的资源占用率有较大幅度的提升。


图 3

5．打开第四个窗口，在地址栏中输入wx21.yeah.net。进入一个个人网站。由于个人网站的浏览人数较少，所以也比较有代表性。由于服务器在广东，所以传输速度较慢。但传输的信息量较大。所以，使得系统资源占用率有又较大的提高。

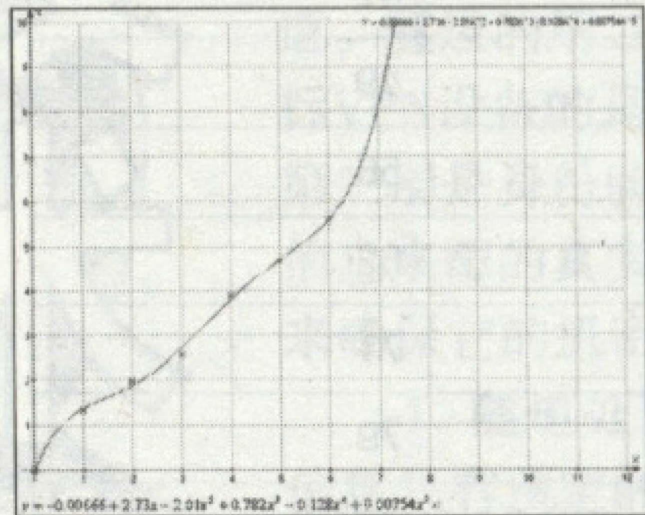


图 4

6.在开了多个窗口以后，网络带宽几乎被用满了，在这之间的调制解调器接受数据的灯一直在闪着。但这时的系统资源占用率仅达到42%，还有很大的潜力可挖！

图3中所表示的横轴表示所开窗口的个数，纵轴表示所有窗口累计占用带宽的和（单位KB）。其近似的函数表达式及图像如图4（由计算机生成），收集到的具体数据如表1。

各窗口系统资源占用率	
X轴（所开窗口的个数）个	Y轴（已打开窗口所占带宽）KB
1（www.sina.com.cn）	1.34
2（www.yahoo.com）	1.98
3（www.8848.net）	2.57
4（wx21.yeah.net）	3.89
5（www.fm365.com）	4.68
6（crack.21m.net）	5.62

表 1

7.当浏览器下载网页完成以后，便释放所占用的

网络带宽。所以当浏览器停止下载网页后，带宽就被闲置了一部分了，仍然没有作到充分利用。所以这里讨论所开窗口的个数与资源占用率的关系。

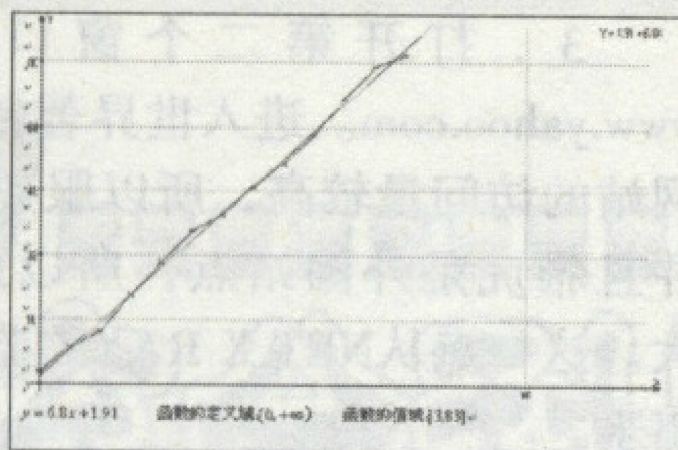


图 5

其具体数据如下：

各窗口系统资源占用率	
X轴（所开窗口的个数）个	Y轴（资源占用率的数值）百分比
0	初始值3
1（www.sina.com.cn）	9
2（www.yahoo.com）	13
3（www.8848.net）	22
4（wx21.yeah.net）	30
5（www.fm365.com）	38
6（crack.21m.net）	42
7	49
8	55
9	62
10	71
11	79
12	82

表 2

其所得函数图像及函数式如图5（由计算机生成）

8.将两个函数放在一个坐标系中来表示其之间关系（取交点）。

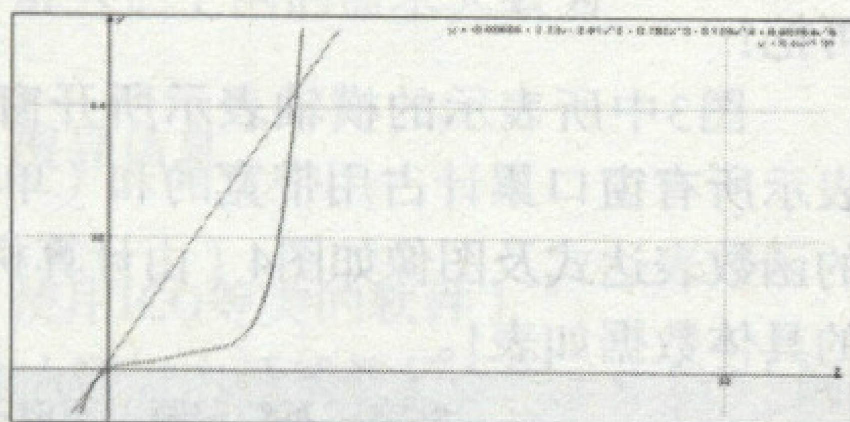


图 6

如图6所示，其中直线函数线表示所开窗口个数与系统资源占用率之间的关系，曲线函数线表示所开窗口个数与所占带宽的关系。

测试结果分析

1.从带宽的函数图像可以看出，带宽占用的多少与所访问的站点有较大的联系，而主要又与下载网站的信息量有较大关系，基本上是成正比的。由于打开一个新窗口的同时，先前开的网站仍在进行下载，所以造成带宽函数的因变量有较高的次数（5次），使得函数图像变化得很快。

2.从资源占用率的函数图像可以看出，每个浏览器窗口所占用的内存和系统资源基本上差不多，所以函数图像近似于直线。

3.在同一坐标系中，取两个函数的交点。交点的坐标为（9.8,69）。这表明最佳的窗口个数是10个，这时的资源占用率为69%，完全符合系统的安全规定。

根据分析结果，上网时，最佳的浏览器窗口个数为10个，这时的系统资源占用率为69%，符合系统的安全规定，并且这时网络带宽的利用率最高。

误差分析

1.每台机器的初始资源占用率不同，造成函数值会沿Y轴移动，与带宽的函数图像的交点会有所移动。但经过证实：当一台机器的初始资源占用率在0-10%之间的时候，测得的结果与标准结果没有太大的误差，可以近似认为是10个窗口。

2.由于测试机器配备了128MB的内存，所以有以上的测试结果。如果机器配备了64MB的内存，测试的结果可能会有较大的出入。

3.测试的时间选在网络拥堵情况一般的时候,如果计算机登录时的拥堵情况比较严重时，测试的结果可能也会与标准的结果有较大出入。

针对下载软件时的测试

测试过程

1.拨号上网

2.启动下载软件FLASH GET0.85

3.填入要下载的软件的地址

4.FLASH GET自动进行下载。

测试说明

下载软件的速度受要下载文件所在的服务器的制约，并且还与网络的拥堵情况及服务器允许登录的人数有关。由于受多种因素制约，下载一个软件时所使用的带宽仍不能占满整个带宽。所以，这里探讨同时下载的软件个数与所占带宽的关系。

测试结果

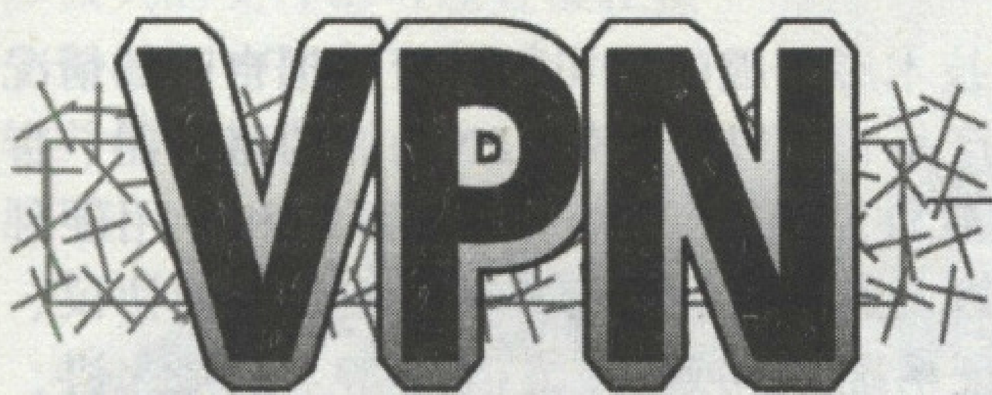
下载时，一般同时下载3个软件便可占满整个带宽。而且软件的下载速度受多方面因素的影响，所以，使得测试得出的数据没有代表性。但一般而言，本地的服务器速度要比外地服务器快很多，所以下载软件尽量使用本地服务器。同时，下载多个软件的时候也尽量把本地服务器的下载项目排在前面，以得到较高速度的响应。

针对浏览网页和下载软件同时进行的测试

测试目的：在一般人的上网过程中，（下转59页）



VPN，全称为虚拟私有网络（Virtual Private Network)。它是在公共Internet之上为政府、企业构筑安全可靠、方便快捷的私有网络，并可节省资金。VPN技术是广域网建设的最佳解决方案，它不仅会大大节省广域网的建设和运行维护费用，而且增强了网络的可靠性和安全性，同时会加快网络的建设步伐，使得政府、企业不仅仅只是建设内部局域网，而且能





够很快地把各分支机构的局域网连起来，从而真正发挥整个网络的作用。

目前，虚拟专用网(VPN)技术已成为国际网络市场最热门的话题，据估计，现在仅有2亿多美元的VPN市场到2001年将增长到119亿美元，人们对于VNP技术的认可度在稳步上升，在对用户计划购置的10个产品的调查中，VPN系统排名已升至第3位。

江苏　weiqi

VPN原理

VPN具体实现是采用隧道技术，将内部网的数据封装在隧道中，通过Internet进行传输。因此，VPN技术的复杂性首先建立在隧道协议复杂性的基础之上。现有的隧道协议中最为典型的有GRE、IPSEC、L2TP、PPTP、L2F等。其中GRE、IPSEC属于第三层隧道协议，L2TP、PPTP、L2F属于第二层隧道协议。第二层隧道和第三层隧道的本质区别在于用户的IP数据包是被封装在何种数据包中在隧道中传输的。在众多VPN相关协议中，最引人注目的是L2TP与IPSEC。其中IPSEC已完成了标准化的工作。

VPN系统使分布在不同地方的专用网络，在不可信任的公共网络上安全地进行通信。它采用复杂的算法来加密传输信息，使得敏感的数据不会被窃取。其处理过程大体如下：

1.要保护的主机发送明文信息到连接公共网络的VPN设备。

2.VPN设备根据网络管理员设置的规则，确定是对数据进行加密或是让数据直接通过。

3.对需要加密的数据，VPN设备对整个数据包（包括要传送的数据、源IP地址和目标IP地址）进行加密和附上数字签名（鉴别）。

4.VPN设备加上新的数据报头，其中包括目的地VPN设备需要的安全信息和一些初始化参数。

5.VPN设备对加密后数据、鉴别包以及源IP地址、目标VPN设备IP地址进行重新封装，重新封装后数据包通过虚拟通道在Internet上传输。

6.当数据包到达目标VPN设备时，数据包被封装，数字签名被核对无误后数据包被解密。

在这种VPN结构中，数据按照严密的算法在公网中通过多层虚拟通道（即“隧道”）从一端VPN设备到达另一端。隧道从一个VPN设备开始，通过路由器横跨整个Internet到达其他VPN设备，并以数字证书来标记整个隧道，以此来鉴别属于此VPN的隧道。隧道的第二层是数据的封装包，到达目标VPN设备的是重新封装后的数据。隧道的第三层是身份验证，采用不同的算法来验证信息来源的真实性。隧道的最里层就是加密来确保它的机密性。

1. 隧道处理的结果使得各种被传输的信息只有预定的接收者才能读懂。

2. VPN系统根据系统设置的安全规则表来实施，对用户来说完全是透明的和自动的。在VPN系统后面的员工照样上网发送电子邮件或下载文件，由VPN系统决定他们的任务是否需要加密。

VPN业务分类

根据业务类型，VPN业务大致可分为两类：拨号VPN（即VPDN）与专线VPN。目前在国内可行的VPN应用主要是专线的服务，多数应用于政府和企业级网络。

拨号VPN业务

通过L2TP开展的VPDN，能为企业用户带来这样的利益：企业员工到ISP的各节点出差或办公时，可通过当地的市话直接拨号上网，并访问企业网。以中国电信169为例，若开通了VPDN业务，公司的员工到各地出差时，只需拨打当地的169，然后输入用户名、口

令即可。认证结束后，用户可以直接登录到自己公司的NT域服务器上，与其他员工共享信息。

L2TP实现的根本意义在于：

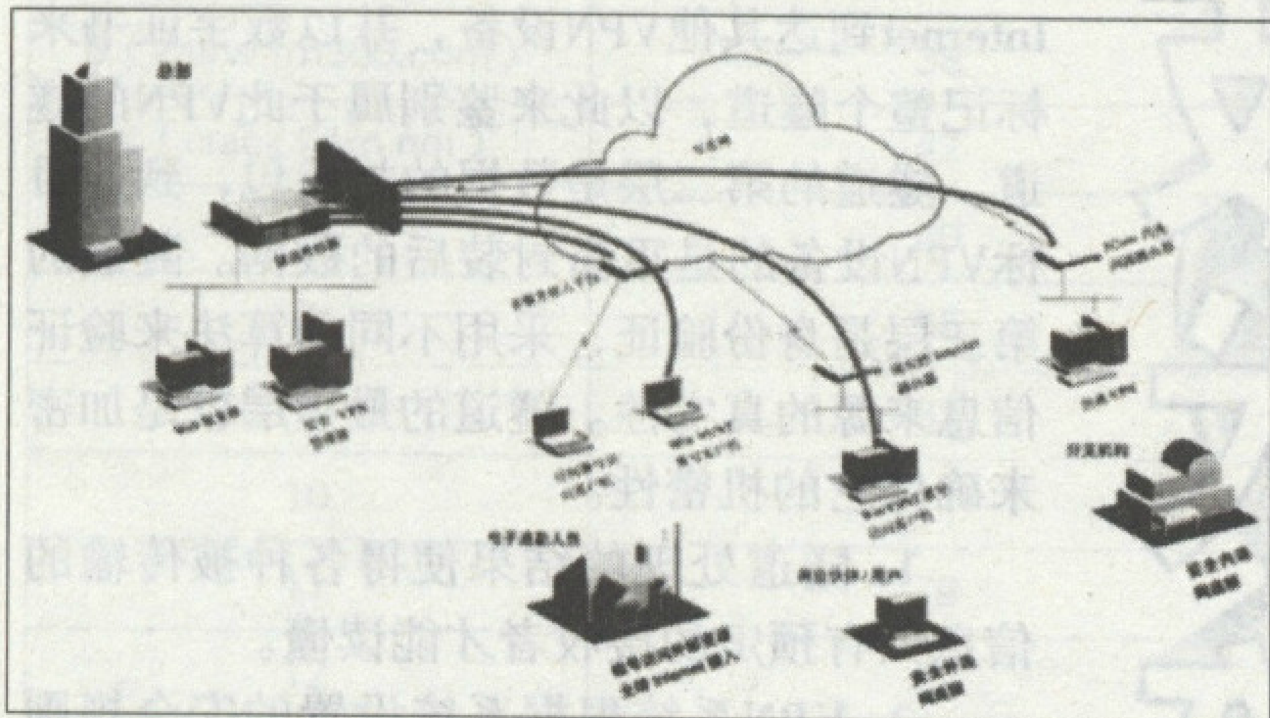
1.企业网可以真正用来管理自己的用户。企业员工不必在ISP上拥有自己的账号，员工可以使用自己在企业网中的账号和口令拨号上网。

2.企业员工通过上网可以真正得到企业网中的可用信息，而这些企业网信息是通过公网上普通的拨号上网无法得到的。

3.ISP仅针对企业收费，企业帮助ISP发展了用户，提高了ISP拨号设备的端口利用率，增加了ISP的收入。企业员工也因此节省了远程拨号的费用，得到有用的企业网信息，双方均可受益。

专线VPN业务

专线VPN的技术标准与实施时机目前已经成熟。专线VPN为用户提供的是安全可靠并具有QoS保障的虚



拟专网。专线VPN的目标市场有三类客户：第一类是国家政府机构，各大部委；第二类是在国内各地拥有众多办事处的大型企业；第三类是在华经商的外企分支机构。

今年是政府上网年，专线VPN技术则恰恰能够解决国家政府机关、各大部委的上网、安全及互联问题，因此，最有市场发展前景。政府机关通过ISP分布在全国各地的节点直接上网，IPSEC可以实现各分支机构的隧道建立和安全通信，为特定政府部委（如海关，税务等）的安全需求提供了保障。

针对第二类用户，ISP可通过批发VPN端口对其提供服务。企业网的各节点通过ISP的VPN设备进行接入，完成企业网内部通信的要求。当然，企业网的建设者可以完全不依赖ISP而通过Internet来实现VPN。

对于第三类用户，因为将通过国际链路，跨越多个ISP，国内的ISP无法保障其应用所需的QoS。企业网的建设者可以完全不依赖ISP通过公网来实现VPN。

专线VPN通常是由IPSEC协议来实现的。IPSEC是一套完整的协议，它定义了在公网上安全传输数据的方式。IPSEC的复杂性来源于防止网络上的窃听者对数据的篡改，并确保数据通信双方的身份，对数据进行安全加密。其中，通信双方加密密钥的交换，安全信任关系的确立（即建立Security Association）是IPSEC实现的关键。在Internet密钥交换的实现方式上，主要采用CA（Certificate Authority）中心方式。

选择VPN的标准

对VPN技术感兴趣的公司部门可根据自己的情况来选择VPN产品。可以选择带VPN功能的路由器、带加密功能的软件防火墙、软件VPN系统和专用硬件VPN设备，以及选择各种加密算法、密钥交换协议、VPN专用认证系统(CA)或第三方CA等等。一般来讲，主要应考察以下几个方面的性能：

1.加密

加密是任何VPN产品的基本要求，而各种VPN产品的一个主要不同点在于采用加密算法和密钥的强度不同。比较通用的做法是：对称DES/3XDES算法用来加密数据包，而不对称（又称公钥）RSA和Diffie、Hellman算法用来交换密钥。这些算法都是常用的可靠算法。

加密是一项复杂的处理过程，特别是网络中有大量的信息传输时，CPU要承担大量的计算负担。因此，目前VPN市场趋向于采用专用硬件设备。

2.密钥产生和管理

由于加密算法是公开的，所以加密过程的强度就取决于如何使用密钥来加密和解密被传输的数据以及密钥管理所使用的协议。一般来讲，密钥长度越长就越难破译。现在看来，采用小于56位的DES算法是不安全的。密钥交换必须采用很强的基于密钥管理标准的算法。IKE协议是目前的首选标准，它与SKIP协议（简单密钥管理协议）相比，主要优势在于它能适应不同的加密密钥。

另外，密钥交换越频繁，加密的数据越安全。采用人工交换密钥的VPN系统是非常不安全的，同样地，仅仅在一个会话的结尾才进行密钥交换也是不可靠的。从原理上讲，采用真正的随机数作为密钥才能确保最高级别的安全。密钥的产生最好方法是由硬件产生（通常是由一种噪音二极管产生）。

3.验证

验证是VPN设备的注册和鉴别过程。它要求各个VPN设备与CA（认证中心）建立秘密的连接和确认。一个设计较差的认证系统（如仅采用口令）使得非成员机构也能轻易地加入到VPN网络中作为合法成员。推荐采用可靠的硬件令牌来进行初步的（下转66页）

网络存储，让软盘走开

WANGLUOCUNCHU

陕西 王伟

在以前，我们要将一些有用的文件从电脑上保存下来或将文件转移，主要是存在软盘上，如果文件太大还需要存在硬盘或刻读在光盘上以便随身携带。自从有了网络之后，这种状态发生了彻底的变化，现在直接利用网络资源就可以轻松让软盘走开。

在一个局域网中，不同电脑之间文档的调用可直接通过电脑文件的共享来实现，将硬盘共享后，无论多么大的文件都可以直接在整个局域网中进行数据读写并实现打印服务，网络中的异地操作将让软盘走进历史。局域网中电脑之间的共享分为只读和完全共享，前者只能在局域网中任何一台电脑上调用并存储文件，而后者则可以直接在局域网中的电脑上对共享文件进行任何操作。在网络状况较好的情况下，在局域网中对共享文件进行操作速度很快，与在本地硬盘上操作几乎没有什么区别。

上面是说在局域网里，但对经常外出的的人来说，局域网就不管用了，但只要能上网，同样可以轻松将软盘之类的累赘抛之一边，实现异地存储或获取文件，具体方法如下：

1.利用免费电子信箱。

现在很多免费电子信箱提供的容量都比较大，可以满足存放大型文件的要求。例如：新浪提供50M信箱容量，而且稳定性不错；中华网提供88M的空间；亿唐则不限容量。你可以申请一个或几个专门用来存放文件的信箱，然后将需要转移的文件发送到该信箱中去就可以了，为了保险起见，建议多申请几个不同邮局的免费信箱然后一块将文件发送出去。

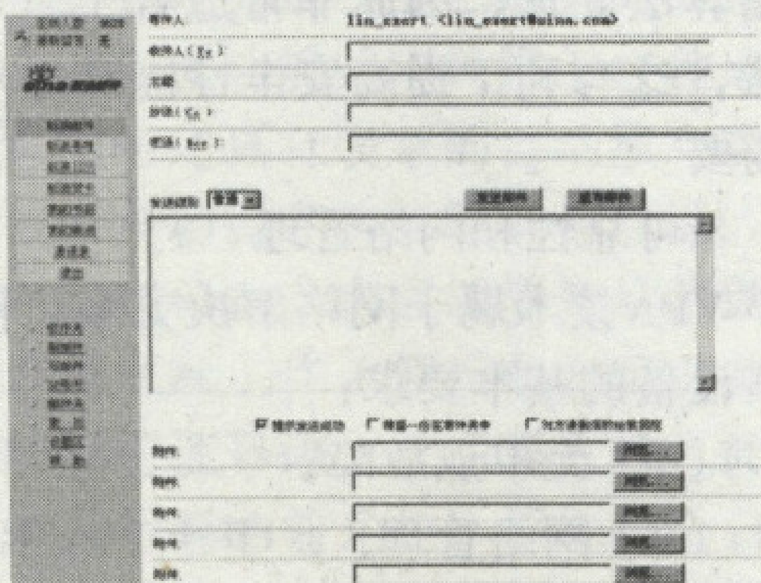


图 1

ISP提供的私人信箱容量都不大，超过限量还将额外收费，而且在异地收取信件或文件的速度还与当地提供的网络服务有很大的关系，因此不推荐使用。在使用免费信箱时，如果该信箱还是你经常收信所使用的，那么最好将待存储的文件在线转移到其他的文件夹中，例如原稿箱或垃圾箱中，这样你在用POP3协议收取普通信件时就不会将存储的文件也一块取下。以后如果想下载该文件直接去原稿箱中取就可以了。

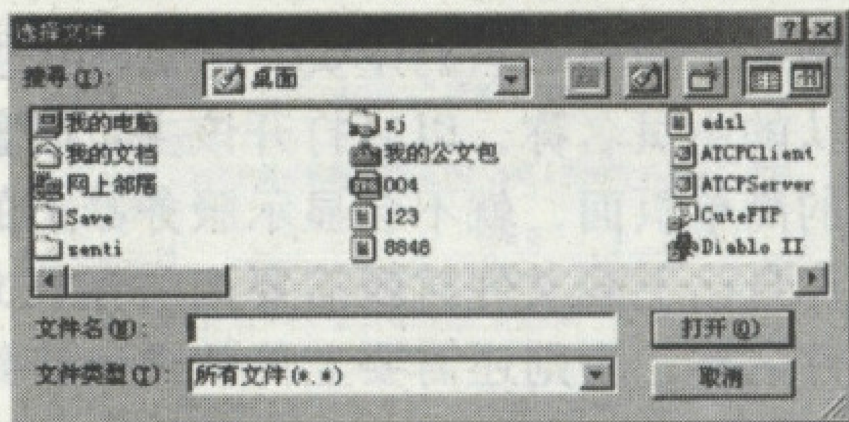


图 2

下面以新浪网免费电子邮件作一个例子讲解一下具体步骤：

*点击写邮件将出现如图1所示画面。

*点击最下面的附件框后面的浏览，将出现如图2所示文件选择对话框。

*在硬盘里找到自己需要放进信箱中存储的文件，点击打开。

*在收件人一栏中填入本信箱地址或是另一个信箱的地址。

*在保留一份在寄件夹中的复选框前打上“√”。

2. 利用免费主页空间或免费FTP口

目前提供免费主页空间的站点也很多，而且空间也都很大，例如网易提供100M的免费主页空间，在线申请完成之后马上就可以开通使用。利用上传软件例如WS-FTP或Cuteftp将要存储的文件直接上传到服务器上就可以了，以后如果要下载使用就可以利用相同的软件将文件下载下来。具体的操作很简单，就象上传主页一样，只不过这里上传的是其他格式的文件而已。一般来讲如果主页存放的服务器上没有默认的主页文件（默认主页名称一般是index.htm或者default.htm），那么浏览器上显示的将是你上传上去的文件名和大小，一看就很明显，不是很安全，任何人都可以任意下载和观看，解决这种问题的方法是自己

做一个简单一点的主页，然后将该主页文件名改成默认的主页名称，以后打开该主页时显示的是你自己做的简单页面，就不会显示服务器上的文件了。不过当你自己下载文件时就需要记住存放文件的路径和该文件名称，否则还需要上传软件连接到主页服务器上去具体查看。

免费FTP实际上与利用主页空间差不多，存储文件时也要利用专用的上传软件，但是利用FTP存储文件时却有很强的针对性，例如将文件存储到一个在当地接收文件速度比较快的FTP上，就可以在异地接收时节省掉很多的时间，对于目前高额的上网费用来说这一点真是难能可贵。此外，利用FTP存储文件目录清晰，令人一目了然，缺点是安全性不好。目前教育网上有大量免费的FTP可供使用。

以上几种方法中利用免费的电子信箱存储文件方法最好，最值得推荐，这种方法操作简单灵活，而且还比较安全。在发送文件时，选择一个较快的邮件服务器发送速度很快。而其它方法中利用专用软件上传和下载文件时受到网络速度的影响会比较大。

如果你的电脑在一个局域网中，并且有一个静态的IP地址，这时你也可以将自己的电脑做成一个个人WEB服务器，最好安装NT下的IIS，如果在WIN98下安装PWS也可以满足要求。将你要存储的文件放到个人电脑相应的目录中（例如在PWS下放到FTP中），以后只要你的电脑开机，你就可以在任何地方直接调用文件了。

编后语：

除上述外，在网络上还有一种专门提供网络硬盘存储的网络服务类公司。此类服务商多数在国外，目前在国内也有了一家名为“世纪驱动”的服务提供商，我们将在今后的杂志里专门对其进行介绍。

PS

读者朋友们：

本栏目于2000年14期刊出了“揭开网络广告面纱”一文后，收到一些读者来信。信中指出在文中有一些我们调查得出的广告服务商的付费标准结果有误。收到这个消息后我们立即去核对，发现与官方数据确实有较大误差。为此我们觉得十分抱歉，刊出前竟然没有和官方数据核对。造成误差，在此向这位热心读者表示感谢。但是由于在网络用户中的调查结果和官方数据差异过大，有较大疑点，究竟哪一组数据是正确的，为什么会有如此大的差异。为此我们找到了一位在国内专门研究网络广告的个人网站的站长，在联系后他答应为我们就此事写一篇分析报告。详情见下期网络时代。

（上接64页）认证，离线方式加载安全信息到新的VPN设备。

在完成秘密的初始化信息加载后，认证过程也应该秘密地在整个VPN系统进行，使新的VPN设备能尽快地安装和投入运行。这就要求采用一种全自动的、安全的（加密和签名）认证处理方法。有些VPN系统在不可信的公网上直接发送初始化信息是不可取的和不安全的，另外，在添加新的VPN设备时必须手工输入参数到数据库中也是很费时费力的。

4.隧道

隧道是指对整个传输的数据包进行加密和封装。有效的隧道机制隐藏网络数据于应用层或IP数据区（如OSI模型的第3层或第3层以上）。仅仅加密IP数据区的VPN系统并不是十分安全的，因为通过分析IP报头可得到许多重要信息。第三层加密与网络和应用无关，可以应用于任何形式的TCP/IP通信（数据、语音、视频），这样就提供了一个有效的、可扩展的方法。

5.可互用性

由IETF制定的IPSec标准将成为虚拟专用网络的国际标准。遵照IKE密钥管理标准，IPSec为可互用性提供了一个安全手段。它保证了加密信息从一个网络安全地到达另一个网络，同时允许合作伙伴把各自的VPN系统连在一起。

6.访问控制

仅仅采用加密技术而没有高效访问控制（如防火墙）的VPN系统是不完善的系统，基于Internet的VPN系统要求企图对通过Internet来攻击网络的黑客有很好的防御机制。评估防火墙特性有两个主要的、也是最重要的因素：系统采用的操作系统和采用的方法。

7.性能

高效的VPN解决方案必须是真正的线速运行，否则将会成为网络通信的瓶颈。特别是采用复杂的加密算法（如3XDES）时，其性能尤为重要。对于基于硬件的VPN解决方案，由于有专用硬件负责产生密钥和加密算法处理，因此非常适合于采用较长位数的加密算法，这有利于提高安全性能和适用于未来通信发展的需要。

8.可靠性和网络管理

VPN技术属于网络解决方案，同样要遵循对其他网络设备的基本要求：

（1）无单点故障；

（2）网络管理；

（3）网管的安全性。



选择性地使用IE自动完成功能

湖北 李红波

一般来说，我们在IE的地址栏中手工输入某个网址之后，用户再次浏览该网站时只需输入网址的前几个字符，系统就会自动对后面的字符进行补齐（假设用户以前曾经在地址栏中输入过www.cctv.com，此后只需输入www.cc，系统就会自动将内容补齐为www.cctv.com），从而方便了用户的使用。

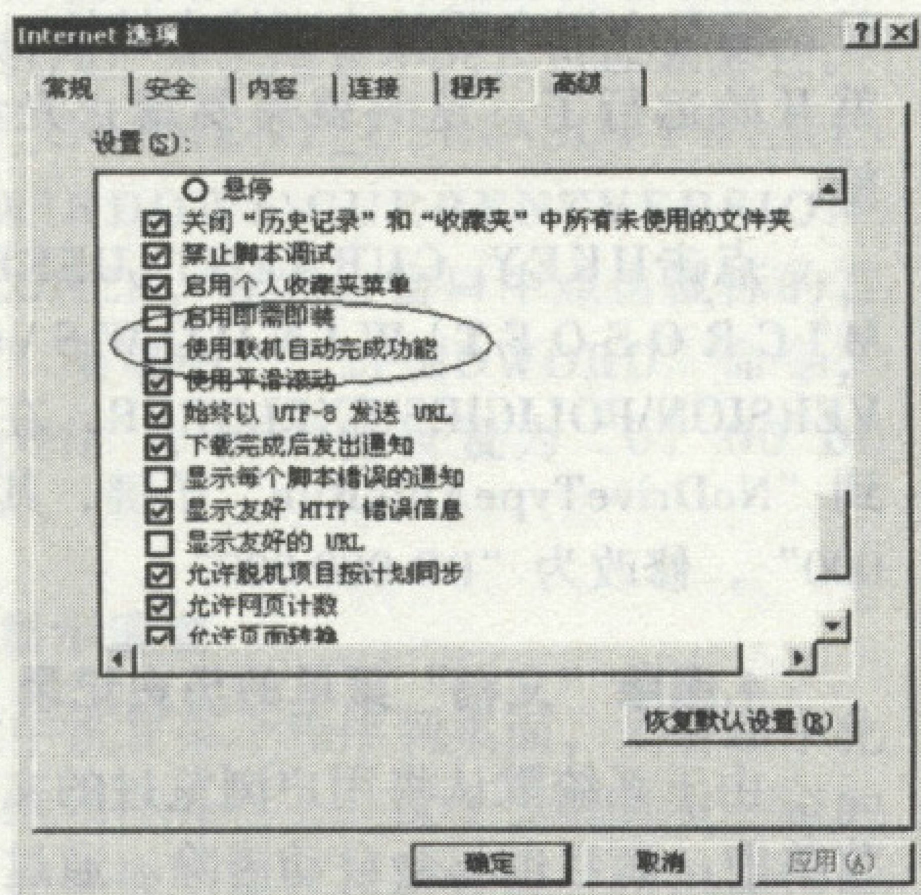


图 1

通常情况下，IE会自动激活系统的这种网址自动补齐功能。假如该功能不能使用，我们只需执行“查看”菜单的“Internet选项”命令，打开“Internet选项”对话框，然后复选“高级”选项卡中的“使用联机自动完成功能”选项（如图1所示），激活系统的自动完成功能，然后就能利用它快速输入以前曾经浏览过的网址了。

在有些人眼里，自动完成功能已经到此为止了。不过事实上IE的自动完成功能并不局限于这种地址的自动补齐功能，它同时还具有表单的自动填充功能、表单的用户名和密码自动保存功能等其他功能。这些功能有什么作用呢？表单自动完成功能就是帮助用户自动完成有关表单的填写工作（假设我们以前曾经在IE中输入过自己的身份证号码，此后再次输入此身份证号码时，只要输入号码的前几位，系统就会自动将该身份证号码全部显示出来，我们只需加以选择确认即可将其添加到计算机中）；而表单的用户名和密码自动保存功能则更为出色，那就是它能自动记住用户利用IE在某个网址中输入的用户名及密码，当用户再次浏览这个网页时系统就能自动输入密码（如我们在某个电子邮件网站中采用Web方式进行收信之后，下次再次登录该网站时，只需输入用户名的第一个字符，系统即会将整个用户名及密码全部填入到用户名及密码栏中，然后就可以进行登录了）。

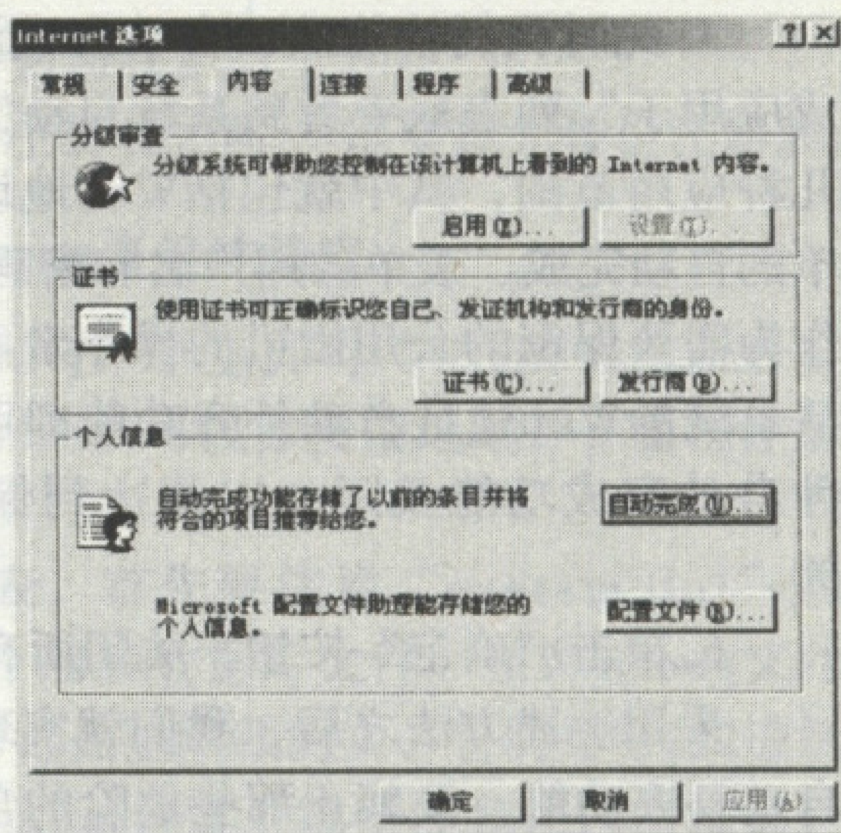


图 2

很显然，上面这两种自动完成功能的确能在很大程度上简化广大用户的操作，不过其对安全性的影响也是显而易见的——对于公用微机来说，由于系统已经自动记录下你的用户名和密码，其他用户很容易使用该功能利用你的身份进行登录，这就有可能影响用户的信息安全！因此对于公用微机来说，非常有必要将这种自动功能关闭。

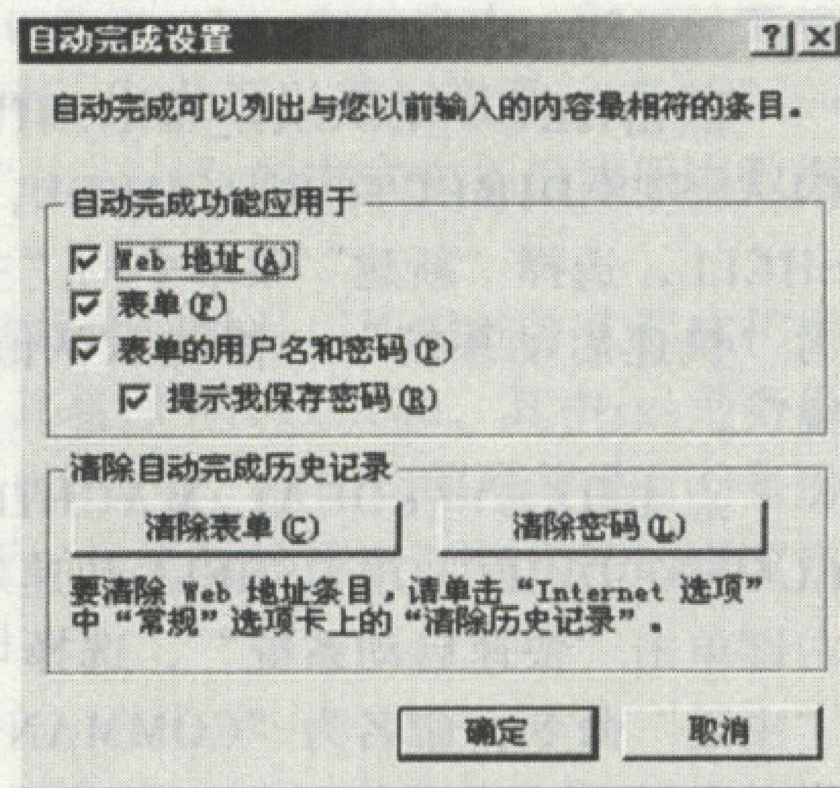


图 3

将系统的自动完成功能全部关闭当然可以禁止表单自动完成功能及表单的用户名和密码自动保存功能，但这同时也会导致网址的自动补齐功能失效，这显然是不能令人接受的！那有没有办法既保持网址的自动补齐功能，又禁止那些危险的自动完成功能呢？回答是肯定的，采用下面的方法即可达此目的：

1. 采用前面介绍的方法激活系统的自动完成功能。

2. 执行“工具”菜单的“Internet选项”命令，打开“Internet选项”对话框。

3. 单击“内容”选项卡（如图2所示）。

4. 单击“自动完成”按钮，打开“自动完成设置”窗口（如图3所示）。

5. 此时我们就能从“自动完成设置”的“自动完成应用于”列表框中看到系统自动完成功能所提供的几种应用范围，其中就包括Web地址的自动补齐、表单的自动完成、表单的用户名和密码自动保存等3种。作为需要保密的公用微机的操作者而言，我们只需激活系统的Web地址自动补齐功能即可，而应将其他两种自动完成功能关闭，以便达到保护系统安全的目的。

6. 单击“确定”按钮，关闭所有对话框。

采用上述方法之后，我们就实现了既保持网址的自动补齐功能，又禁止那些危险的自动完成功能的目的，从而满足了广大用户的需要。

Win2000注册表的几个基本技巧

河北 李峰

1.扩充“开始”菜单鼠标右键功能

鼠标的右键功能在Win2000系统的功能是很强的，而“开始”菜单又是系统的核心，为其增加快速启动和关闭系统的两个功能，来完善其鼠标右键功能。

点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CLASSES\DIRECTORY\SHELL，用鼠标右键单击SHELL，选择“新建”菜单中的“主键”命令，命名为“快速启动系统”，修改默认值为“快速启动系统”。

点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CLASSES\DIRECTORY\SHELL\快速启动系统，用鼠标右键单击“快速启动系统”，选择“新建”菜单中的“主键”命令，命名为“COMMAND”，修改默认值为“C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE USER.EXE, EXITWINDOWSEXEC”

点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CLASSES\DIRECTORY\SHELL，用鼠标右键单击SHELL，选择“新建”菜单中的“主键”命令，命名为“快速关闭电脑”，修改默认值为“快速关闭电脑”。

点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CLASSES\DIRECTORY\SHELL\快速关闭电脑，用鼠标右键单击“快速关闭电脑”，选择“新建”菜单中的“主键”命令，命名为“COMMAND”，修改默认值为“C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE USER.EXE, EXITWINDOWS”。

2.增加信息提示框

如果想在进入Windows 2000系统前给用户加加像Windows 2000系统提供的Windows友好登录一样的提示信息，可以为启动Windows 2000增加一些情趣。

点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SSOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION\WINLOGON，鼠标右键单击右边窗口的空白处，选择“新建”菜单中的“字符串值”命令，增加两个键值分别命名为“LegalNoticeCaption”、“LegalNoticeText”，修改值分别为“警告”、“非法入侵者”。其中键值的内容可以自定义。

3.禁止光盘自动运行功能

现在的光盘大都具有自动运行功能，安装运行起来特别方便，但是也有特别烦人的时候候。比如如你想浏览一下光盘的内容，可是光盘一放入光驱就开始自动运行起来，虽然可以按下SHIFT键来禁止自动运行，但是由于光驱的速度越来越快，一不留神，光盘就开始运行了，这时就需要禁止光盘的自动运行功能。

点击HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENETVERSION\POLICIES\EXPLORER，在右边的窗口中找到“NoDriveTypeAutoRun”子键，其原值为“95 000 000”，修改为“BD 000 000”。

4.删除“文档”菜单的历史记录

由于系统默认将用户浏览过的文档都记录在文档菜单中，而且也不会自动清除。通过修改注册表使系统在每次退出时，自动清除文档菜单中的历史记录，或者禁止将最近的浏览或编辑过的文档出现在文档菜单的历史记录中。

点击HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRNETVERSION\POLICIES\EXPLORER，在该项右边窗口的空白处，单击鼠标右键，选择“新建”菜单中“DWORD值”命令，命名为“NoRecentDocsHistory”，修改值为“1”。在该项右边窗口的空白处处单击鼠标右键，选择“新建”菜单中“DWORD值”命令，命名为“ClearRecentDocsOnExit”，修改值为“1”。

5.隐藏桌面图标

如果想全面隐藏桌面的图标，虽然可以通过删除

桌面上的系统级图标和用户自定义图标来解决，但是通过修改注册表有一种更快、更简便的方法。

点击HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRNETVERSION\POLICIES\EXPLORER，在该项右边窗口的空白处处单击鼠标右键，选择“新建”菜单中“DWORD值”命令，命名为“NoDesktop”，修改值为“1”。

6.清理访问“网上邻居”后留下的信息

局域网中的用户访问网上邻居时，在注册表中留下一些信息，包括访问过的主机名等等，可以用如下方法清除。

点击HKEY_CURRENT_USER\ NETWORK\RECENT，把主键RECENT下的子项全部删除即可。

7.删除“开始”菜单中的“登录”

登录是为了方便网络中以不同的身份登录操作而设计的，对于单机用户来说用处不大，可以删除它。

点击HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION\POLICIES\EXPLORER，在右边窗口中点击鼠标的右键，选择“新建”菜单中“二进制DWORD”命令，命名为“NoLogOff”，并将值设置为“01 00 00 00”。

8.加快窗口显示速度

当从任务栏中恢复某个程序到桌面，或者最小化应用程序窗口口缩到任务栏上，这个过程具有一定的延迟动态效果。如果你不喜欢这种效果，可以通过修改注册表达到直接恢复或缩小窗口，以求得更快的感觉。

点击HKEY_CURRENT_USER\CONTROL PANEL\DESKTOP\WINDOWSMETRICS，在该项右边窗口空白处处单击鼠标右键，选择“新建”菜单中“串值”命令，命名为“MINANIMATE”，修改其值为“0”。

9.备份和恢复注册表的一般方法

在“开始/运行”中输入“regedit”，然后回车打开注册表编辑器器。在“注册表”菜单中单击“导出注册表文件”，然后选择注册表备份的路径并对备份文件命名，最后单击“保存”按钮即可。

恢复注册表则是在注册表编辑器中，单击“注册表”菜单下的“导入注册表文件”命令，然后将路径指向我们先前的备份所在就行了。

(警告:在修改注册表之前,一定要预先备份注册表)

10.利用Scanreg备份注册表

Windows 2000有一个工具叫“Windows注册表检查程序(Scanreg.exe)”，可以方便便地维护、备份注册表。

要维护注册表，首先要注意“system.dat”和“user.dat”这两个册表数据库文件。在Windows文件夹中，这两个文件都是隐藏藏的文，它们是由由2进制数据组成。System.dat包含系统硬件和软件的设置，User.dat保存着与用户有关的信息，例如资源管理器的设置，颜色方案以及网络口令等等，..。若因系统不正常的关机或硬盘的问题而导致这些文件损坏的话，也许应用软件就无法正常使用，甚至会导致系统崩溃而无法工作。

若要修复损坏的注册表，最好是用以前备份过的system.dat和user.dat覆盖坏掉的版本。当你每次当你启动Windows 2000时，scanreg便会自动对以上两个注册表数据库文件进行备份。当Windows 2000启动时，scanreg会自动将注册表数据库文件备份成一个压缩文件，并存在WindowsSysbackup文件夹中。如果计算机有好几天没关机时，你也可以通过选取“开始”→“运行”，输入“scanreg”的方式来备份注册表数据库文件。

这些注册表数据库文件是以压缩的方式存成扩展名为.cab的文件，其名称为rbxxx.cab，其中xxx是备份的编号，用0011、002等等，然而这编号并没有与备份日期互相对照，所以只能通过检查这些文件的修改日期当当作备份日期。

怎样加快计数器的步伐

北京 小乔子

每个刚刚做完自己主页的人，都会有这样的体会，我的计数器怎么长得这么慢？确实，新的主页访问量普遍不会很大，即使你的主页十分好，哪怕是内容和质量超出国内最好的个人主页，实际的结果也会是如此。究其原因只有一条，那就是“酒好也怕巷子深”，没人知道你主页的存在！有办法吗？当然有，我愿意和大家一起探讨这一问题。我采用的办法是：

一、首先要做好站内的网页归类

大部分站点都把本站的网页分类列表，而这项工

作并不全部是自动完成的，有时需要你自己的参与。比如本人在商都信息港申请主页，上传很长时间后计数器除了自己访问的以外一点未动，无奈到主页列表中查找，发现根本没有我的主页。重新阅读商都的个人主页说明后才发现，需要在上传之后用E-mail通知管理员，由他为你的站点进行归类并建立链接。我照此发了信后，很快主页的计数器就走字了！其实这是访问你主页最直接的方法。

二、邀请朋友或网友访问

这一点不用我说谁都会想到，这是最容易办到的。每个人都有一定数量的朋友或网友，可先通知他们访问你的主页，这样可以在你网页建成的初期使计数器的数值有所增长，对于建立自己的信心大有好处！但朋友的数量毕竟太少，这种方法不是太奏效。

三、在网上多处建立个人网页链接

网上有很多站点提供个人站点登记，并且很多提供个人站点的网站也允许外地个人主页的友好链接服务。只要登录到这样的站点，按照要求填写一张表格，输入你的主页地址、主页名称及内容介绍等内容，你的主页链接即可出现在此站的列表中，被访问的机会就大了一点。

四、建立个人主页互连

这是个人网页经常采用的一种方法，并且链接的人数越多效果越好，尤其与那些已经成名的、访问量大的主页链接，效果尤为显著。这样人们可通过别人的主页了解你的主页介绍及地址，如果感兴趣就会直接访问你的主页。

五、到Internet BBS上发布信息

这里指的是使用Telnet访问的BBS站，比如水木清华、广州网易等。此类BBS中有多处可以利用，比如与你主页有关的讨论区，你可以在这样的讨论区发表文章介绍自己的主页，也可以在留言板上公布你的主页地址。最直接的办法是采用聊天方式直接邀请别人访问你的主页，相信会有很多网友光临你的主页。本人曾进行过几次类似的试验，效果相当明显。但一定要遵守站内规则，不要到不相关的讨论区发表文章，这样会引起他人反感，本人已经在多个站点上被取消了Post权力。

六、到网上论坛发表文章

网上有很多知名的论坛，也有人把这样的站点称之为Web BBS。比如国内的四通利方访问量相当大（地址http://www.srsnet.com/richtalk），你可以在相应的论坛内发表文章，向别人推荐你的主页，可起到很好的作用。著名的论坛还有：嘉星论坛（http://www.kstar.net/wwwboard/），晨曦电脑论坛（http://202.102.249.3/scripts/bbsinfo.dll/display?site=mss），IT论坛（http://203.207.226.117/nettech/Pub/BBS-default.htm），华人网坛（http://www.chinese-bbs.com/）。本人在四通论坛上发表宣传主页的文章后，当时就有数10名访问者光临，在我的留言簿中出现“你从四通招来了不少人”的留言，可见起到了一定作用。

七、参加网上排行榜或者优秀站点评选活动

网上有一些站点的排行榜，按访问次数对登记的站点排名，如果你参加了这样的活动，你的站点名就会列在其中，尽管可能排在最后，但毕竟可以让人发现。参加此项活动需要到相应的公司主页进行申请，批准后在你的主页中安放一段固定的HTML代码即可。以下是网上两个著名的排行榜：热讯统计排行榜（http://www.yesite.com/）和网易中文排行榜（http://best.netease.com/）。另外有些站点进行个人站点的评选活动，即使你知道与获奖无缘也无所谓，只要申请参加，就会有更多的人了解你的主页，如果你一旦取得成绩，那么你的访问量会突飞猛进！此类活动同样需要办理申请手续，然后把一段代码放到你的主页中，会显示为一个按钮，按下之后即可为你投票，注意是不允许连续投票的！现在网上流行的投票评选站点：IB站榜（InterBest）（http://ib.yeah.net），热讯的“心动票选”（http://www.yesite.com/），中华网站排行（http://209.78.17.29/）。

八、到聊天室去拉人

这是一种当时见效的方法，其效果就像在BBS上直接请人差不多。聊天室的优势在于，你发表一条信息后，在场的所有人都可看见，并且有些聊天室支持“HTTP://”超级链接，当你在你的发言中打入地址时，别人点击你的地址，就会直接链接到你的主页；可当你退出聊天室之后，你的宣传效应也基本结束了，这种方法没有长效性。

九、参加广告联盟或者利用免费广告

网上有很多免费的广告组织，可到这些站点申请广告。这些站点采取广告互换方式，有1:1或1:2比例，即你显示一次或两次别人的广告，你的站点广告也将在其网页上显示一次。参加此类活动必须按照要求制

作固定的广告条图片文件，比如常见的为400×40或者200×50等；另外注意把分配给你的一段代码安放在你主页的某一处，为了增加显示次数也可放在多页上。下面是现在流行的免费广告站点：

IB广告互联（InterBest）（http://ib.yeah.net）

联盟Linkunion（http://www.linkunion.com）

Contact China（http://www.china-contact.com/link/）

新东方广告互换（http://www.eastart.com/）

中华联盟广告互换（http://www.china-union.com/）

Focus焦点流通（http://www.focus.net.cn/cgi-bin/default.htm）

十、多申请几个主页存放地址

正如上面所述，从本站点的列表中访问你的主页是最直接的一种方式，应尽量把主页存放到成员多、影响大的站点上。太多的存放地址可能会增加你维护工作的负担。本人在几个地址放置了主页，但由于一次没有宣传，访问的人数实在太少了，无奈只好把所有的计数器放到我的主力站点首页上，到如今还算是走了一点点。

十一、在E-mail中使用签名

每个网虫都免不了要经常收发E-mail，如果你每次发信都在签名中写上你的主页地址，天长日久会起到很好的宣传效果。实际上，在E-mail中写上带有主页地址的签名已经成为网上的一种时尚。

十二、计数器的问题

在计数器的使用上也存在一些技巧，比如有些站点的计数器刷新一次增长一次，而有的则只有IP地址变化时计数器才能增长。如果你非常在乎你的计数器增长速度，可选用增长快的，但记录不真实！另外当你在多处有个人主页时，分别计数根本没有意义。可考虑所有的主页采用一个统一的主计数器，而用本站点计数器统计本站数量，这样做就非常完善了；大部分提供免费计数器的站点都可随意设置计数器的初值，这样做是不值得提倡的！一般来说使用主页本站的计数器比较真实，而那些宁可重新申请而不使用本站计数器的主页一般计数都含有水分！

十三、借助报刊宣传站点

如果在订阅量非常大的报刊上出现你的主页地址，你的计数器肯定会突飞猛进的。当然所有的报刊不会免费宣传你的站点，有什么办法呢？最简单的办法就是向这些报刊投稿，介绍自己上网的经验或主页制作的方法，在稿件后面附上你的网站地址。你的文章一旦发表，免费宣传的效果也就达到了。

十四、最有效的方法是登录到搜索引擎

以上的方法有时确实非常见效，但都具有一个最大的缺点就是时效太短，因为无论是你发表文章或者留言，几天之后可能相应的内容就会淹没在众多的信息之中或者消失，而登录到搜索引擎则是一种一劳永逸的方法，并且其效果也非常好。很多著名的搜索引擎是免费登录，比如中文的：雅虎中文、搜狐、凯希查询引擎、网易搜索、中华大黄页、我是野虎等；有条件的也可登录到国外的英文搜索引擎，比如：Yahoo!、WebCrawler、Excite、HotBot、Infoseek、AltaVista、Lycos等。单个站点登录过于烦琐，有些站点或软件可以实现自动多站点登录，比如著名的http://www.addweb.com，到此站点可下载一个addweb程序，按要求安装之后即可按照操作输入站点名称、站点地址、简单介绍及关键字等内容，之后即可在你选定的数10个或几百个搜索中自动登记。登记时首先要了解你要登记站点的搜索方式，按照最优方式提供关键词或站点内容，这样才能增加被发现的机会。另外一点，在一个搜索引擎中并不是登录一次就行了，如果你的主页有多项内容，可分别把各项登录到搜索引擎中，这样才能使你的网站被更多地发现。

十五、频繁更新网页

你想招回头客吗？那你的主页中必须有吸引人的东西，并且更新要快。如果我到一个站点去两次没有一点变化，那么就不会去第3次。一些成名的个人主页几乎都是每日更新，即使一天有事不能更新都事先或事后通告并作解释。当然这对于一般的非专业人员是难以做到的，但还是要尽力不断完善和增加内容。

以上说了这么多，其实我的主页计数还只那么一点点。就个人主页的排行或者评选来说，这其中存在着一种"恶性循环"，越排在前面的主页访问的人数越多，访问的人数越多它就越出名，即使你把排在第一位的主页每天复制一份换个名称存放到其他地址，同样不会有太多的人访问。所以尽管你作了努力但进展不会太快，但你一定要像我一样，要有耐心，并欢迎来我的主页和我一起来讨论这个问题：http://linqiaowh.home.chinaren.com，我的E-MAIL：linqiaowh@sohu.com。



应用

客座专家：龚胜
客座专家：苏旅

读者 zhy1981问：我现在使用的是Win98第二版，但用Win98关机时，键盘灯有时没有关，还亮。重新开机，再关机以后，就没有事了。这是为什么？

答：ATX电源如果不拔掉交流电源插头，始终都有微弱的电流对主板供电。这时键盘灯就可能亮，但这种现象是正常的，不会对你机器有什么影响，你可以不必理会。

龚胜（四川）

读者 李想问：小弟最近新买了一台品牌机，出现一些问题，请指点迷津。1.机子中自带的56k modem（不知道是什么牌子的，只知道用的驱动程序是HSP56K MICROSOFT），每次上网状态显示一般在31.2K，为什么最高也就是33.6K，用了一些加速软件如（极品飞猫）都没有用。2.本机子的显卡是nVIDIA RIVA TNT2 MODEL 64，配置为赛扬533、64M内存、主板P6BAP-A+、显示器为爱国者700A PLUS，再玩模拟人生时，为什么总不到5分钟就死机？

答：HSP是一个著名的MODEM商标，生产厂商以软MODEM而出名。你的56K MODEM估计是主板上固化的产品，使用起来由于是软件模拟，CPU占用率过多，系统就会变慢。同时这种MODEM性能并不是太好，遇到ISP服务有问题或者线路不好，接入速度低下就容易出现问题。模拟人生这个游戏暂时在国内还没有正式上市，你购买的肯定是D版，出现问题肯定是常有的事情，但也不能排除CPU、显示卡等硬件的原因。你可以看看你的CPU是否被超频，显示卡驱动程序安装是否正确及时（目前TNT2驱动最新版为5.32）。

苏旅（湖南）

问题解答

读者 horsemen问：我的C盘有坏道，我用Ghost做备份时,每次总是备份到坏道时失败。有什么解决办法吗？

答：只有尝试使用一下低格软件，如果是逻辑坏道的话可以通过低格解决。物理坏道的话就比较麻烦了，最好换硬盘。也可以通过合理分区，将坏道集中分到一个分区，平时不用这个分区。

月生（江西）

读者 Rick Marx问：什么叫“无效页错误”，当它发生时（如“非法操作”），应该怎样解决（如在kernel32.dll中发生时）？

答：这是Win98的“特产”。换句话说，就是发生了“连比尔盖茨也不清楚的错误”。发生的原因很多，如系统混乱、感染了病毒、硬件（内存、主板等）质量有问题等，你只有遵循“先软后硬，逐一替换”的原则加以解决。

龚胜（四川）

读者 Chris问：希捷硬盘U10系列的技术规格和性能指标怎样？我在我的希捷U10ST310212A的防静电胶套上发现有这么几句：“This drive is manufactured by Seagate forOEM distribution. For product information or technical support, please contact your system OEM.”意思大概是这块硬盘是给OEM生产商装机用的。可我是从零售商那里买的，还有30个月质保，这是怎么回事？给OEM生产商装机用的和最终零售的有没有差别？

答：U10是希捷不久前推出的一款较为成熟的5400rpm硬盘，它自带2MBCache，运行稳定，内部数据传输率超过UDMA33要求的33MB/S。它还拥有多项硬盘保护技术，如SeaShield技术、DST（Drive Self-Test：驱动器自我测试）技术、机械结构重置技术、安全备用技术等，并且SeaShield技术还融合了原本的SMART和ECC技术，这样就使硬盘的防护能力更加完善。OEM产品是生产厂商提供给品牌机器商的一种产品，一般不对外零售，和零售产品在售后服务期限及维修服务商性质等方面都有所不同。根据你提供的信息，你的硬盘很可能是从品牌OEM机器上拆卸下来的OEM产品，这样的话很可能不能获得原厂及中国总代理的有效售后服务，而经销商声称30个月质保也可能无效，建议去本地希捷硬盘代理商处

查询。

苏旅（湖南）

读者 龚韬问：我的小猫老是掉线，开始时虽然速度慢一点但并不这样（56k的小猫只能跑37k，我苦），不知到底是何缘故。我想问一下，灰尘对内置小猫的影响大吗？还有电话线过长是否对其速度也有较大影响？

答：你遇到的问题多是电话线路的问题。56K猫对电话线路质量要求很高，电话线路质量不好，分机太多，接头不稳，线路过长等都会影响猫上网的速度。灰尘对内置小猫使用没有什么影响，但灰尘太多则可能影响猫的寿命。

龚胜（四川）

读者 gfreny问：我正在使用超级保镖大众软件特别版。特别版就是特别版，不用不知道，一用吓一跳，系统不时叫我去清理C盘，因为900多兆的C盘一下子变成了30多兆了，一查，windows里平白无故地多了些ACB*和fff*的文件，删掉后却能正常启动，我想问一下why?

答：超级保镖在安装以后，会以系统常驻的情况维护着系统安全，对于一般的删除文件操作都会加以保护，在重新开机后自动恢复，因此在正常启动Windows状态下，是无法删除文件的（除非卸载超级保镖）。办法是在开机时跳过CONFIG.SYS启动机器，这样的话超级保镖将自动失效，因此可以大胆地删除文件了。

苏旅（湖南）

读者 戴锦辉：救人一命，胜造七级浮屠！我一个误操作，苦心收集的图片都被删了。可否指条明路，介绍一种容易使用的中文恢复软件？

答：可试试用一些反删除软件。如LF、ReverNT等，但全部恢复的可能性不大。对重要数据平时一定要注意备份。

龚胜（四川）

读者 sapl问：我最近正在装机，主板用的是华硕K7M，请问CPU是PⅢ 800兼容好还是AMD Athlon700兼容好？还有显卡，我想用丽台GeForce 256-DDR，不知道是否兼容(硬盘是IBM20G龙腾2代7200rpm 2M缓存DMA66，内存256M)?

答：一看你就是一个大款！这么好的配置，可惜由于主板是K7M，采用的是AMD 750的芯片，SLOT A的接口，因而肯定是和PⅢ系列CPU无缘了。其实现在装机如果只是玩玩游戏、上网打字、一般图像制作等简单处理，赛扬Ⅱ 533-600足够了。AMD ATHLON 700价格便宜，量又足（怎么听起来像广告？），整数及浮点性能十分出色，选择使用绝对好！但也可以关注一下最新的雷鸟和钻龙（SocketA的AMD CPU）。显示卡建议没必要买GeForce 256-DDR，性能价格比太差了，何况现在GeForce 2都上市了！有钱买老产品还不如买新产品，要不就等等最新的GetForce 2/MX，这是nVIDIA新型的显示卡产品，性能介于GeForce256和GeForce256 2之间，但价格只有1300-1500左右，大概8月份上市吧。

苏旅（湖南）

读者 duanyuto问：我有一台配置为CPUMMX166，主板为联讯TX430的电脑。现在我想升级，但资金有限，能否在保留主板的前提下，只升级CPU为AMDK6-2？如果能行，请详细教我升级的方法。还有一个问题：QDI P5I430VX250主板只支持Pentium 200 MMX CPU,请问能不能升级到K6-2?

答：应该可以。一般来说，K6-2在大多数TX、VX芯片组及同代其他采用VIA、SIS等芯片组的Socket 7主板上都可以使用。“老”主板能不能上K6-2关键在于以下几点：

1.电压是否支持。

主板CPU电压的调整范围，这一点相当重要，来不得半点含糊。K6-2的标准电压要求2.2/3.3v双电压，如果你的主板只支持3.3/3.5V单电压，你就只好忍痛割爱了。

如果你的主板没有2.2V的核心电压也别丧失信心。K6-2不一定非工作在2.2V核心电压下，正负在0.1V-0.3V问题不是太大，一般用2.5V的核心电压跑K6-2也没大的问题，当然后果是CPU发热增大、寿命缩短，你应对CPU加强散热。

2.倍频及外频需支持。

升级K6-2还要注意主板所支持的外频与倍频范围，即主板是否支持CPU的运行频率。比如有的老主板最大只支持到3×66=200M，如果你的CPU主频超过200M，在这种主板上跑当然就“屈才”了。但幸运的是在1998年下半年以后生产的大多数K6-2都采用一种叫CXT的CPU核心，采用这种技术的CPU，当主板倍频是2时，CPU自动把工作倍频变成6。

3.主板BIOS支持。

主板BIOS是否支持K6-2，有两种情况:一是主板BIOS与CPU根本不匹配，机器不能启动，或开机显示

后即死机，这时你就必需更新BIOS了；二是机器能顺利开机，并引导系统，只是显示的CPU类型不对，比如不能认出你的K6-2，屏幕上可能会显示出486之类的信息，这是因为你的老主板BIOS不认识K6-2。一般去厂家的网站下载个新版的BIOS升级一下即可。也可以不加理会。

龚胜（四川）

读者 ajia问：我有一问题请教，我的主板为intel 440lx芯片组，但一次不小心装了via 4-in-1的驱动，光驱丢失，进入系统—性能，显示为：兼容分页方式，c，d，e盘都使用了MS-DOS兼容方式，请问除了重装以外，还有没有什么办法可以修复？

答：进入“控制面板”的“系统程序删除”中，找到VIA Drivers 4 in 1删除即可，或者在“系统”中将硬盘驱动改为原来的Intel芯片组硬盘驱动即可。

苏旅（湖南）

读者 E.Q问：我现在用的显卡是 RIVA128/128ZX 4M显存，主板是技嘉的6BXE。当重新启动时，很多时候都检测到显卡的显存是8M，然后重启就失败，黑屏。只有再重启一次才成功。不知是什么问题？另外我近来想购块700元左右的显卡，1000元以下的主板（有利于超频的），不知哪些卡性价比较好？

答：这很可能是显卡的质量问题，或显卡与主板兼容的问题。目前700元左右的显卡以TNT2-PRO比较合适，主板没太多讲究，选择名牌大厂的BX或694主板都可。

龚胜（四川）

读者 jiang问：我买的CPU老板说是赛扬533（2代），但贵刊讲的赛扬2代只有566和600。请问，我的CPU属不属于赛扬2代系列？

答：谁说赛扬2只有566和600，533可是赛扬2的大哥呀！目前推出的赛扬2CPU主要有533、566和600三种，市面上也已有流通，所以不存在没有赛扬2 533的问题。判断赛扬和赛扬2的办法是看其封装，赛扬是老式银色的老土封装，采用0.25微米设计，看起来比较厚重。但赛扬2采用新型0.18微米设计，绿色的外封装，样子薄多了，去电脑城多问问就知道了。

苏旅（湖南）

读者 xxch问：我在很多网页上都可找到关于分辨假K6-2CPU的文章，但我却碰上了一个问题。我所在城市的电脑城上找不到一个真正的K6-2CPU，也就是说全是Remake的，连经销商也承认这一点，因这种CPU早已过时了。可我的老主板升级BIOS后可上K6-2，我打算买一个，请问用什么软件或用什么方法才能测出这种超频remake K6-2CPU的真正可稳定工作的主频呢？（我到www.amd.com找过，找不到这类软件）。

答：你不用去找什么专门的测试软件，用Win98、Win2000、Office2000、3D游戏这些常见软件就可以确定你CPU可以稳定工作的最高主频。当然，你得有耐心慢慢测试。

龚胜（四川）

读者 louhb问：我的机器配置为k6-2 400、中凌ATC-5220MVP3主板,原来用的是Creative Graphic Blaster Exxtreme (Permedia 2) PCI 显卡。最近装了一块小影霸TNT2 Pro （AGP),装好驱动程序并重新启动后，系统提示“显示设置不正确”，3D加速卡无法使用，换了块技嘉TNT2 M64并更换了驱动后仍然如此，是什么原因？

答：TNT2显示卡系列、S3 Savage显示卡系列和MVP3主板有严重的兼容性问题，一般两者不能同时使用，很容易导致显示卡罢工，驱动程序安装失败。建议你更换主板，要不就换块显示卡如Voodoo3或者Trident 9880，性能虽然差点，但用起来至少不会出现太大的问题。

苏旅（湖南）

huweiguang来信求援：我的Office出现一个怪现象，在进入Excel、Word和打开文件时一切正常，但在关闭文件或退出时却非常慢，要数秒甚至十几秒钟。不知是什么原因，如何解决？请各路高人指点。

答：有几秒钟的等待应是正常的。因为Word这类软件在退出时要删除一些临时文件，并将内存中的数据写入磁盘。时间过长的话就可能是你的系统太乱了，该清理了。

龚胜（成都）

读者 GARFEILD问：最近我用IE时,使用了不到20分钟,就出现错误窗口“执行了非法操作”，然后就只能关闭IE。有时又出现“系统内部发生错误”。我重装了好几遍Win98SE2222A，仍然如此。在我写此封E-mail时还出现“misning”的错误，又只好关闭Outlook了，请大师们指教小弟。(k6-2 400,128M ,IBM13.6G 7200rpm/2M,“SUPER7 XA100PLUS艾崴ALADDION 5”,ACER 50X,TNT2 PRO 32M）

答：这种问题主要是由于你的系统不稳定而导致

的，很重要的原因就是你的CPU可能被超频使用了，如某些AMD K6-2 266MHz超频到400MHz等，在如今天气炎热的情况下，这样做很不稳定。并且TNT2显示卡和ALI的主板兼容性也不怎么样，所以很容易出现问题！建议检查CPU是否被超频，加强机箱内部特别是CPU的散热，使CPU稳定在额定频率或者少超频是最好的办法！

苏旅（湖南）

张学荣来信请教： 我每次打开一个文件夹后，里面的内容不是按照Web页显示的，请问如何能改回来？

答： 在任一窗口的"查看"——"文件夹选项"——"常规"中设一下即可。

龚胜（四川）



读者　殷鑫问： 请问1999年8月的配套光盘A盘的单机版《侠客行》是干什么用的，怎么用？

答： 《侠客行》是MUD游戏，通常只能上网玩，单机版自然能不联网玩喽。

读者　小菜鸟问： 请问《银色幻想》中下水道有一扇需要用绿钥匙才能打开的门是干什么的？在哪儿才能找到钥匙？

答： 是否是蓝钥匙？蓝钥匙在穿过反叛军的营地，来到喷泉前，使用启示卷轴，打开一条秘密通道。穿过森林，在一个营地的箱子里。在门里面的箱子里可以学会世界末日。

读者　狂徒问： 几日前，我开始玩一个很旧的游戏《盟军敢死队——使命的召唤》。进入游戏后发现它既不能Save，又不能load（Save和Load的选项均为暗色，点不进去），为什么？

答： 你必须过完第一关后方可Save和Load。

忠实读者　瞿炜臻问： 我最近在玩TGL的《守护者之剑Ⅱ》，按照贵刊攻略打到第六章太阳岛上后，要一直往右走，去寻找两个小孩。可我一直向右走到一个都是残垣断壁的场景后，就无法继续向右前进了，也没见到那两个小孩，请问该怎么办啊？

答： 在小岛着陆后，修特去察看地形，雪丽在洞中感觉到星之石的震动，这时会见到阿礼和小云兄妹。修特回来后和雪丽出洞穴一直往右走，即可再次遇到那两个小孩。

北京　京鹏

疑难求解

福建　翁鼎问： 小弟最近购得《笑傲江湖》一套，在使用中发现对话时字体根本看不清，存档中一片空白，不知如何解决？

读者　aca问： 我在玩魔鬼英豪时遇到困难，特向大侠请教：在废墟中要求找到6种元素才能进入暗黑拱门，现在只能找到5种元素：兰花、树根、巨蝎爪、装有水的玻璃瓶、装有酸的玻璃瓶。第6种到底是什么玩意，在什么地方能找到它？

山东　yez8611问： 在玩《剑侠情缘Ⅱ》的时候，我打到了天王帮，剧情告诉我去池塘里打一个木人阵，我却怎么也没找到那个阵，请问这个阵在哪里？从哪里进去？

读者　李达非问： 本人在玩《雷曼Ⅱ》时，来到一个四面是高墙，中间有石头和一个空间通道，唯一出口是一个长满树藤的地方，可雷曼怎么也跳不过去，碰到树藤就死，而且从那边还会不停地跑来像铅笔样子的炸弹，不知如何是好？

shengjie　问： 在玩《剑侠情缘Ⅱ》时有了一个小问题：在中都从小仙女家里出来后，她的一个侍女来追你之后就进入了自动控制，到了晚上当云飞走到一个药铺就停住了，按什么键都没用，怎么办？

北京　服部半藏问： 在玩《最终幻想Ⅷ》时，我在商议完如何劫持大统领列车后，该在车里做什么？

读者　mudman问： 我买了贵刊代理的《未来零点》，还不错，可是当我玩到"革鲁卡因的迫袭"一关时，在任务完成后就死机了。试了多次仍是如此。机器经诺顿和VRV查过，无毒。请问怎么回事？

古人说：凡事预则立，不预则废。此言实为至理，今天终于应到小编头上。云起跺脚叫着："巧妇难为无米之炊。"是啊，总共才几个小编啊？

那好，小编浪子回头，这就推出本栏新名：大众闲话。闲话在古时也有些文化的味道。设置这个栏目，就是希望和读者朋友们进行一些IT文化上的交流。希望广大的才子们施展生花妙笔，不吝惠赐大作。1千字太少，3千字太多，我喜欢中间的，2千字马马虎虎了。

首次亮相，岂可随意？恰好福建的陈雯婷小姐送来一篇奇文。好东西大家一块儿享受，来，请。

菜单也疯狂

这是一家不大的公司，但是我对它的前景非常看好，所以今天，我坐在主任办公室的高级真皮转椅上。

当然，我不是主任，我只是个来应聘的新人。

这家公司以薪水高而出名，虽然它才成立不久，应聘的人可是络绎不绝，记得一个月前我填表格时分到了一个号——1325，那不过是招聘广告登出后的第二天。我想他们大概想显示一下目前就业竞争之激烈吧！

被录取的有3种——学历，后门，特殊才能。

很遗憾的是这些我都没有，虽然我很想说服主任真正的人才不是用这三样条件就可以衡量的，可我知道那是做梦！

"主任，这是我的简历和详细档案……"

如我所料，主任摆了摆手，继而转向电脑，因为这些东西我一个月前就已经来这填过，并且被完整地输入在电脑里。

"主任……"秘书小姐很适时地走了进来，"外边有个人……"她小声地附在主任耳旁嘀嘀咕咕地说了几句。

我装着一脸无知，等待着主任发话。

"对不起，我有些事情得去处理一下。"

我微笑地点了点头，微笑地目送主任和秘书出去……

"叮铃铃……"

我从包里掏出手机，听到了我期待已久的那句话。

"一切尽在掌握！"

我站了起来，走到办公桌对面的那把主任椅前，缓缓地坐下来，然后将准备好的光盘放进光驱里，点击鼠标……我不着急，因为我知道——时间很充裕。

我没有高学历，没有后门，没有特殊才能。但，我有智慧！智慧可以胜过一切，我一直相信的！

主任回来了，当然是在我打了个小盹之后。

他重新坐到了电脑前，"抱歉，你的名字是……"

"我叫……"我依旧微笑着，我知道他现在将打开数据库，然后调出我的档案。

主任点击了开始菜单，这是一个极为不好的习惯，至少我是这么认为的。

因为他如我所愿地叫起来，

"这是怎么回事？秘书，秘书……"

秘书飞快地一路小跑进来，"怎么了，主任？"

"电脑不动了，你快来看看……"

早在来之前我就已经调查得一清二楚，这个主任对电脑是一窍不通的——除了开机，关机，和简单的数据搜索。他之所以能坐在这个位置上，是因为他符合录取的第二条件——有后门。而那个秘书嘛，是会那么点电脑，再怎么说也拿过国家计算机一级考试的证书。但是，她从来不玩游戏。一个连游戏都不玩的人，是不会对电脑精通到哪里去的。

在点击了无数次鼠标，又敲了无数次键盘后，秘书得出了结论："看来是死机了，用热启动重启一下吧！"

秘书同时按下Ctrl+Alt+Del，可惜这招也失灵了，秘书擦擦脸上的汗珠，"只好……只好关机重开了……"

"可是，非正常关机会损害电脑的。"我好心地提醒他们，"再说像你们这样的公司，电脑里肯定储存了不少重要资料吧！万一丢失，会造成很大损失的。"

"这……这……"果然——她根本什么都不懂。

"不如让我帮你们看看吧！"我一如始终地微笑，"我对电脑还有点研究……"

话还没说完，主任和秘书两人已同时点头如捣蒜。

我仔细地观察屏幕，又移动鼠标到处瞎点一阵。

"这种情况我遇到过，放心吧！没问题的！"我回头对他们说，"我可以帮你们修复！"

其实整个"修复"过程不过一秒钟——同时按键盘的R和J。

但我却整整折腾了近半个小时，问题十分严重。

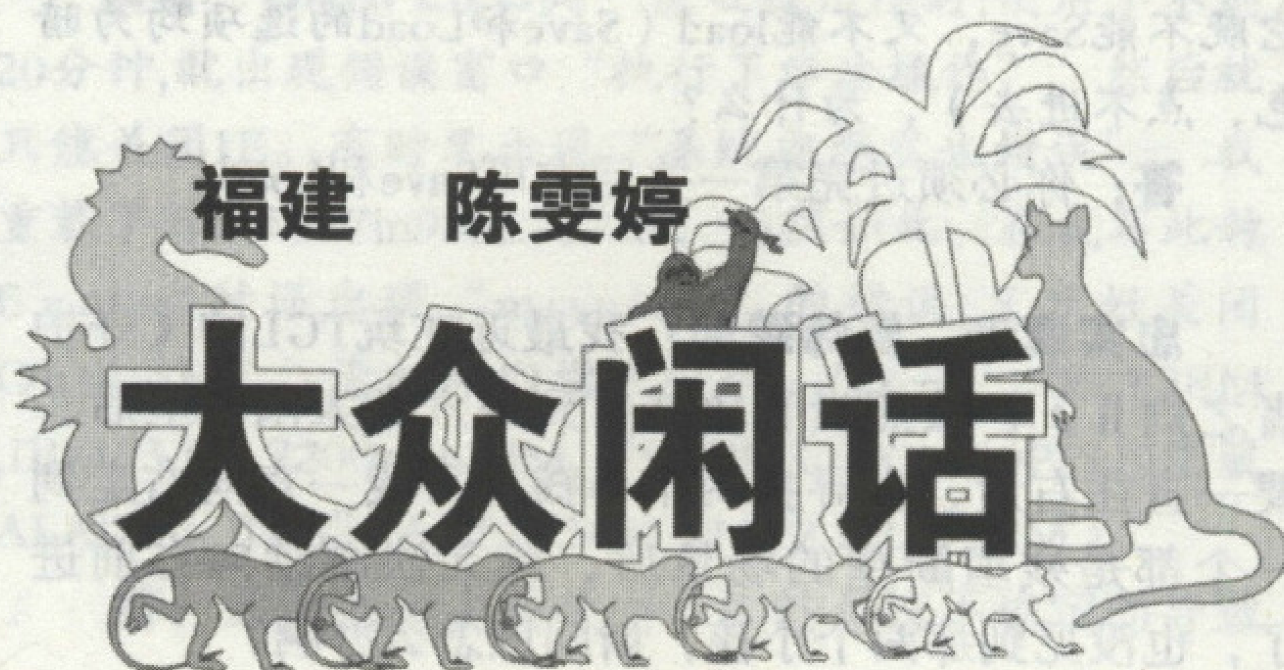
事情比我想像中的顺利，我走出公司大门，就如一个成功人士般，抬头看着蔚蓝的天空。

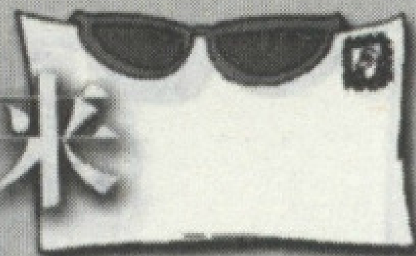
"别自我陶醉了，"朋友似乎已在门口等得不耐烦，"被录取了吗？"

我微笑地望着他，"当然！"

"没想到这样都能被你混进去！"朋友摇摇头，百思不得其解。"对了，你那奇怪的软件是从哪弄来的？"

"《大众软件CD》2000年第8期BBX下——真假开始菜单！"





读者来信一直是《读编往来》栏目最关注的、最重视的内容，因为反映的是最基层、最真实的情况。上至社长、主任，下到有关无关的众小编，无不对其大加青睐。本期刊载的这封读者来信，文字非常朴质平淡，内容却很有味道。为此把《大众论坛》下挤一期，很抱歉，但我认为是值得的。

我想说的四件事

说我是老读者，只不过是我手中比别人多几本《大众软件》而已，其实我还是一名高中生。今天我有四件想说的事，虽说理解与看法都比较肤浅，但我觉得有些是值得注意的。

一.关于《大众软件》

这不是一个因为喜欢计算机而成才的故事，至少现在不是。以前我从没有一种爱好有过太大的常性，文艺爱好与体育爱好都是如此，老妈经常因此而说我，我当时也不知道这是为什么，也许是实在没有吸引我的事情。到现在，音乐与计算机对我而言已经不可以用爱好两个字来形容了。老妈总说我只要用对待计算机与音乐一半的热情来学习，即使不是人中龙凤起码也能出人头地。我总是笑着对她说："我的脑子不比别人快，万一别人比我觉醒得早怎么办？干脆等他们都觉醒后一堆人去竞争，我一直搞计算机，到头来还算有个一技之长。"接触计算机后对各种知识的如饥似渴使得我开始求助于媒体，于是在当时不多的媒体中，选中了《大众软件》。在我打《炎龙骑士团Ⅱ》的时候，边上就多了一本杂志。几年下来，看着慢慢变厚的《大众软件》，心中也莫名的高兴。记得有一次，一个同学急着要一份攻略，我就带他去了我们家。唉，一失足成千古恨，第二天他就到学校说我有一人多高的《大众软件》(他没看到杂志是放在一张高桌子上的)，结果亲戚们听说了，蜂拥而来，一伙人不顾情面竟将我家的《大众软件》席卷一空（连同我最喜欢的含有劳拉彩照的那本，555……）。

现在电脑发展日新月异，各种与计算机有关的杂志报纸层出不穷，走平衡发展路子的《大众软件》固然没有吃老本，也自然没有针对性强的杂志抢眼，说是先入为主也好，说是情有独钟也罢，《大众软件》一直是我最喜欢的PC杂志，我也从心里希望她能够越办越好。你们的压力不小哦！无论是杂志部还是网络部（是这么分的吗？）。加油！

二.由手写键盘想到的

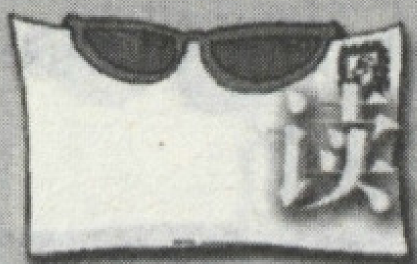
我手上有一部"XXX"的手写键盘，是亲戚5.1节攒电脑时觉得方便才买的。我前一阵去那个亲戚家，渐渐地发现那键盘有几个键失灵了，绝对不是因为强力撞击，因为有的键刚才还好用，交给别人按了几下再使就失灵了，不是时灵时不灵，而是就此失灵。先后有"Ctrl"、"Space"、"G"、"H"、"Esc"、"F4"等键都坏掉了。害得我那一段时间使的都是全拼的软键盘，打不出小写字母，使不了DOS，使不了Linux，有的游戏进入就退不出来。那段日子实在是不好过,在网上聊天时人家问我为什么回话那么慢，我真懒得点那么多下鼠标回答。为了迎合大众口味，各种高新产品应运而生，在潮流上不愿输给别人可以，但技术上一定要过关。手写键盘固然是好，可要400元哪！但不要忘了手写键盘首先是键盘，主功能按键区是最重要的，不能喧宾夺主（我不知道手写区的质量如何）。也许这只是一个偶然，赶上了万分之一的不合格率和十万分之一的不合格出厂率。我也并不是想全面否定国产厂商，我以前使用过的"佰德"整机，键盘和鼠标都是国内生产的，质量非常好，摔了几次都没事。这种产品不存在"特殊配方"吧。看了看我那"XXX"的保修卡，连一个电话都没有，只有一个网址和一个邮政信箱地址。这就有点太夸张了吧？就像玩《帝国时代Ⅱ》，从黑暗时代直接跳到了帝国时代，把封建时代隔过去了；从寄信跳到上网，把电话隔过去了，也不想想没电话线怎么拨号？有多少网民是拨号上网，又有多少用户是有电话没上网的。我家距中关村骑车只有五分钟的路，走在街上看见他们的广告，说是保证安全无故障，几千万次敲击，看得我心里直来气。因为保修卡上没有经销商签字，可能换的时候会有些麻烦，在此希望杂志呼吁一下，加一部电话也方便得多呀！如果不行的话请帮忙找一下输入小写E文的软键盘程序或是用不常用键模拟特定键的程序。Thank You。亲戚语："花100块钱买一个新的不就完了？再说了，人家愿意帮忙吗？"我答："人家可是'大众软件'呀，当然会。"

三.关于一些游戏

最近玩了不少新游戏，比如昱泉国际的《笑傲江湖》，总体感觉是很爽，细节粗糙，追踪视角切换技术不太成熟。还有，由于场景中物体与屏幕比例较大，物体就显得特别大，这样，迷宫就出现了几处场景极为相似的状况，是在锻炼我的观察力和记忆力吗？太可恶了！想让我玩儿的时间长一点也不用这样呀，多作一点剧情嘛！跳2个月票也没关系，比《大刀》、暴雪、还有晶合的"心跳"系列产品强一点就行了（对……对不起，我不是故意的，2000年第2期《心跳的跳票》在下已看过了，深表理解）。跟《笑傲江湖》比起来，《仙剑奇侠传》的迷宫



来信问答



实在太体贴玩家了，不愧是大作哦，呵呵。

今年伊始，整个年级刮起了一股帝国热，多人连线《帝国时代Ⅱ》的战略成了几个男生课余谈论的焦点，"布噜啊"（就是出兵的声音啦）也代替了平时打招呼的话。一到轻松的周末，"帝国去！""都谁呀？""……加上你正好8个。""让使条盾吗？""不让。""成。""学校门口集合。"

课间，一个女生来管我借游戏，我问她喜欢什么样的游戏，她说不喜欢打杀的，我说《古墓丽影》，她说她顶烦那女的，我说经营，她说太弱智，我说恋爱养成，她问有没有追男生的……。最后敲定《明星志愿Ⅱ》，结果一打听《明星志愿2000》都出了。新游戏真的不少，但真正说得上能满足各类人的需求的，差得还很远。

四.盗版和黑洞

盗版一直是以前的焦点问题，它被正版商家诅咒为撒旦，却被很多用户尊崇为上帝。大家买盗版、用盗版都是心知肚明。一位西安的网友告诉我，西安盗版盘5元一张，我说我住中关村，最便宜也就7、8元。他说西安的是全国最便宜的。我时常有一种冲动，要买就买最好的，喜欢的软件要买份正版的，但冲动付出的代价是惨重的，精神上撑得住物质上撑不住，买零食的时候同学总说我攒得住钱，只有几个哥们儿知道我是为了预售表中的那些东东。在我每月20元零花钱的日子里，我攒下了138元的《仙剑98柔情篇》。有时我挺为这种冲动自豪的，年轻人的专利嘛。

黑洞的出现，是在低价位软件出现之后应运而生的。低价位正版软件（从"心跳"开始的）冲击了盗版市场，这是不可否认的事实，但只要有更大的利润存在，在中国本来就有些畸形的市场上什么事都可能发生，什么都可能出现。伪正版商们一边赚取着昧心的剩余价值，一边蹂躏着早就被盗版搞得奄奄一息的正版市场，那么大力度地制造伪正版软件，也不想一想最后市场部门缩窄营销渠道，软件厂商无力开发引进新产品，吃亏倒霉的也有自己的份儿。当然，这是谁也不想看到的结局。换一个角度看，用户在花高价买了伪正版软件并且事后知道时，心情是可想而知的。至少，买盗版买一个便宜，买一个明白（说说而已）。买伪正版，便宜？售后服务？前几天，一个同学（新手）来电话问我安装《DIABLO Ⅱ》时更新DirectX的问题和上战网的问题，我问他何时买的，他说刚刚在书摊上买的，68元。我一听价钱就知道是什么了，匆匆解决完DirectX的问题就挂掉了，心想还是别告诉他的好。我现在就在等《最终幻想Ⅷ》的正版，挺疯狂吧（可恶的EA）。有PS的同学已将《最终幻想Ⅸ》爆了。祝中国软件走好。

胡说了这么多，感谢能有耐心看完。该不是直接滚动到这一行的吧，下次我一定表述简洁一点。

忠心老读者：lyn6411

下面这几封信，可就有点王婆卖瓜的样子了……可是，谁让它是事实呢？

《大众软件》的编辑们：

我是上海的读者，请问《大众软件》2000年12期（总第77期）插7关于6月24日，25日免费发放《敦煌》试玩版的消息是否确切？今天是6月25日，我跑遍了上海的发放点，别说没看到宣传海报，就连店员也没听说过。

本来，我还挺欣赏《敦煌》制作公司这种为玩家减少风险的做法——国产游戏的支持者越来越少，因为没人愿意花一二百RAM去卖一些"垃圾"。就算是好游戏，初上手时也是D版的（买Z版的经济风险太大）。而免费发放试玩版，让玩家先对游戏的质量有个了解，不好就不买（D版也不用了），可以为玩家省下不少money。如果真是好游戏，省下的money也能支持Z版游戏！

祝！《大众软件》越办越好！

ryan

尊敬的ryan读者：

你好！收到你的妹儿后，我们马上和杭州晶天公司取得了联系。杭州晶天的负责人解释说由于时间比较仓促，24日才从杭州向上海发货。可能你24、25日去发放点取光盘的时候光盘还没有到。今天你去就应该没有问题了，晶天公司让我代表他们向你表示衷心歉意。同时我也代表《大众软件》杂志社对你表示衷心的感谢！

《大众软件》杂志社

《大众软件》的编辑们：你们好！

又是我，今天中午我又去跑了几个发放点（因为下午有课，没跑全），依然没有。问过店员，回答已问过厂方，厂方没有消息……店员甚至坦言"是骗人的。"

其实，自上次落空后我就对这试玩版失去了兴趣，之所以再跑一次是想看看这公司的信誉。真让人失望，不知北京如期发放了吗？

微软一分为二的可能性很大，如果微软分了，国外的中小公司会立刻壮大，到时中国这块大饼，更没中国软件公司的份了（可不是危言耸听）。都这时候了，还能让少得可怜的支持者再流失么？对不能做到的事，索性别说，做什么"免费"广告呢！！！

ryan读者：

你好！非常抱歉又让你白跑一趟，再次收到你的信我们感到非常震惊！你的妹儿已经转发厂家，现我社已责成晶天尽快查办此事。

《大众软件》杂志社

《大众软件》的编辑们：

写第一封信时真的没想到"大众软件"会认真理会这件事，更没想到效率如此高，杭州晶天电脑软件开发有限公司已经给了我一个较满意的答复。真庆幸我是《大众软件》的读者啊，谢谢！

三祝《大众软件》越办越好！！！

ryan

1999—2000年度“双最佳”评选揭晓

今年的最佳文章和最佳栏目评选活动出乎所有小编的意料，参加的人非常少，而且票数分散得一塌糊涂，以至于获得第一名文章的票数只有寥寥的……算了，还是不提那伤心的往事了。此次活动失败，完全是小编的责任，因为我没有提供预选名单供大家挑拣，而从整年看上去，本刊的好文章却又太多（是不是？）。明年一定事先为大家做好一切前期服务，保证不再出现这种差劲情况。

苦思冥想几天，小编总算找到一个不佳但还实用的应变方案：

最佳栏目评选原则：

1.内容选取：为自有读者评刊表以来所有期数（1999年8月上—2000年第11期）。

2.每期在应用篇和娱乐篇中各选取前三名栏目参选。每期的前3名均按第1名3分，第2名2分，第3名1分的方法计算，分别评选出应用篇和娱乐篇各自年度排位前3的栏目。

最佳文章评选原则：

1.同最佳栏目。

2.选取每期应用篇和娱乐篇获得评选第一的文章各一篇入围，最后单纯比较其当期获得的票数，选出最后的两篇最佳文章。

按照这种方案，最终得到的评选结果如右表。

	选项	文章名	作者	刊登期数
应用篇	年度最喜欢的文章	千禧年装机指南	董超	2000年第1期
	年度最喜欢的栏目	实用软件		
		硬件评析		
		问题交流		
娱乐篇	年度最喜欢的文章	最终幻想Ⅷ	老八	2000年第6期
	年度最喜欢的栏目	攻略指引		
		TOP TEN		
		游戏赏析		

我们要恭喜董超和老八，他们将被聘为本刊特约作者（已经是了？），并获得奖金1000元。同喜的还有两位幸运读者**上海　胡艳菲　福建　熊可**。他们4位都将被邀请到北京参加第五届大众软件奖的颁奖大会。适逢本刊五周年社庆，难得的机会，真该再次向他们表示祝贺。

另外，还有幸运读者100名，奖品是**高拓电子科技有限公司**提供的101网校免费上网卡1张。

幸运读者名单：

山西　赵宝磊　北京　吴　循　广西　陈　宇　浙江　王赛君　广东　邓夏江　辽宁　李玉岩
广东　杨　超　河南　李　超　江苏　袁　俊　北京　王　亮　上海　牛晓翔　辽宁　付晓哲
上海　叶文楠　湖北　陆　俊　山东　张　伟　重庆　刘　愚　湖南　黄　辉　江苏　谢　润
上海　钱伟杰　江苏　朱　彬　山东　时　鹏　广西　蒋心荣　甘肃　王　轩　深圳　周立民
天津　刘　峥　四川　龙宗辉　北京　王春玲　广东　陈汉彬　北京　张希凡　广州　梁健文
四川　熊　羽　深圳　程秋霖　广东　欧永恒　贵州　杨永钊　辽宁　王　然　福建　杨云柯
云南　朱明焘　广东　李敏中　江西　郭爱荣　广东　彭　篇　河南　杨　青　福建　陈迪丁
山西　祝攀新　四川　张　川　福建　梁惠莹　云南　王　健　浙江　叶倪兵　河北　蒋　继
成都　王　郁　山西　张敬浩　辽宁　王首丰　河北　张　旭　广东　李泳标　江苏　金　勇
福建　贺宏达　浙江　杨林义　湖北　杨奇杉　浙江　毛国宏　辽宁　邱　阳　广东　许家豪
广州　黄宝荣　浙江　盛阳希　辽宁　那　湛　浙江　王柘威　贵州　何　涞　云南　余明嵩
湖南　黄　桢　北京　尹建飞　山东　马　斐　甘肃　孟　华　河北　于　峰　辽宁　赵佳楠
浙江　罗方杰　北京　马　峥　北京　刘　佳　北京　白永鑫　湖北　龚成思　河北　刘　杨
北京　孙兴华　吉林　韩曦光　上海　胡艳菲　浙江　谢　晶　浙江　陈海英　北京　刘　平
重庆　郑　重　河北　赵传冬　山西　白如斌　江苏　朱　云　北京　杨金萍　四川　唐登宇
湖南　申显毅　上海　刘俊玮　山西　陈　强　广州　杨　超　福建　熊　可　上海　虞　雄
黑龙江　张　镇　黑龙江　胡长亮　黑龙江　袁震寰　内蒙古　李博

"海洛因"的静脉注射

关于游戏的一点思考

本刊编辑部

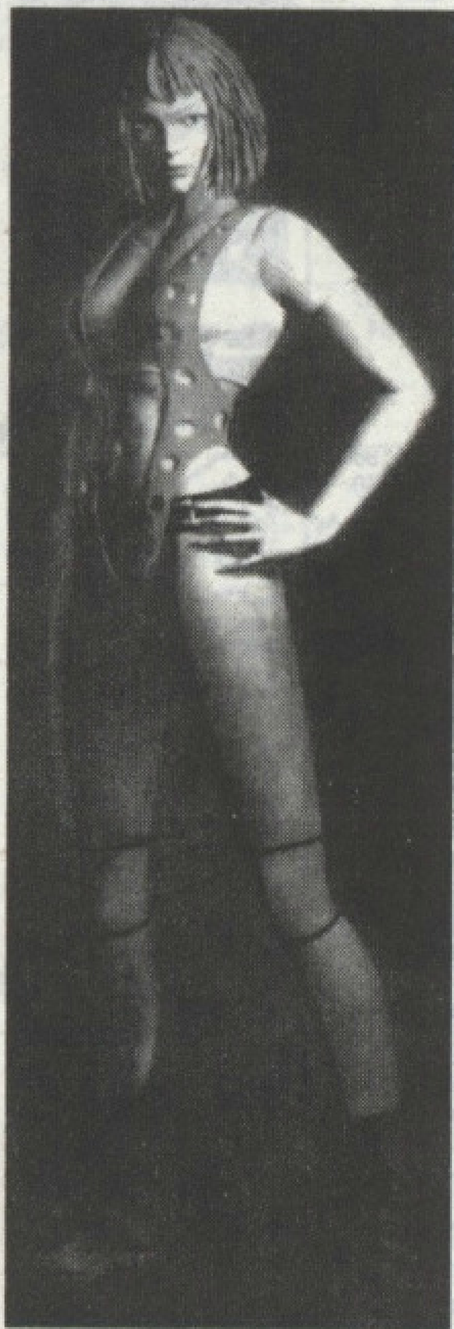
一 两个额外的小段儿

记得小时候家里常买一本神秘的刊物，大32开本，挺厚，象课本一样。那时我还识不了几个字，常翻看里面的黑白图片，还逼着家里人给我讲里面的故事，因为书里讲的都是外国的事情。那是个什么时代？一栋居民楼里顶多有两户人家有黑白电视机，要能在街上看到有金发碧眼的人真比去了趟动物园还高兴。就在那个闭塞的时代里，什么五角大楼、法国影星、杰克逊家族、爱尔兰共和军——这一切都能从那本厚厚的书里看到。那些金桥广厦、灯火迷阑、异国风情、奇闻乐事……都在我幼小的心灵里留下了深深的烙印。

那本刊物叫《世界之窗》。那时我就通过它知道了"电子游戏"这个概念。

"……在一个圣诞之夜，TOM送给RICHARD一家一样不同寻常的礼物，那是一台电子游戏机……整个圣诞夜TOM都沉迷在其中不能自拔，第二天他的手腕肿了……他的私人医生对此感到很惊讶……面对这个独特的新生事物，社会学家BILLY表达了自己的看法……"大意如此。

这是我要讲的第一个故事。第二件事发生在不久前。



一份日发行量20万份的报刊某日刊载了这样一篇图文消息，内容是警方突击搜查了某地区一家秘密色情场所，并胜利完成了任务。文配图是两个外表惶恐、衣衫不整的艳舞女郎的照片。

按道理，有了利益冲突才有了战争，有了精神空虚和病态心理，才有了犯罪，而商品社会里先有需求才有了供给，这是铁律。所以从因果关系上讲，应该曝光的是嫖客和老板，而不是小姐——当然，这也是记者为"新闻性"之考虑，反正小姐是弱势群体，以后还要不要谋生，比起自己的新闻来都不重要。

然而这文配图似乎还隐含着这样一种潜台词：看，女人就是祸水！这是国人许久来惯用的思维模式。自身出了问题，却把责任推给客观环境，推给永远不能发表意见的一方，自己却摇身一变，成为鬼迷心窍的"受害者"！

二 "先查它的户口！"

一提起电子游戏，我们又要从20世纪说起，实际上我们没法不从20世纪说起。这个世纪发生的太多事都让人不可思议。从飞机的发明到人类成功登月，从相对论的发表到原子能发电，从幻灯片箱到电影工业，从晶体管收音机到光导纤维，从电烤箱到微波炉，从手摇电话到无线通讯……这真是个前所未有"疯狂"的时代。而作为人的天性之一，"游戏"的方式也有了花样翻新的变化，如同人类生活的其他部分一样，20世纪的一些游戏类型是前所未闻和不敢梦想的，比如电视晚会，比如F1赛车，比如娱乐跳伞，还比如电子游戏。

几乎是伴随着个人电脑的产生，电子游戏就已经诞生了。它从最初的个人行为成长到今天的重要娱乐产业，短短20多年里有了天翻地覆的变化。但是任何新生事物都有两个特性，一是其发展将遭到不同程度的社会阻力，阻力大小是与新生事物的伟大程度成正比的；二是它们总带着不利于人类发展的消极因素，其消极因素的大小则是与其积极因素成正比的，例如塑料的发明与利用、例如手机辐射对人体的影响、例如核科技在军事上的进步、例如工业化的过度扩张……而电子游戏也不例外。它以前所未有的生动性和互动性吸引着人类好奇的天性，满足着人类重要的心理需求。但是另一方面它也带来了一些人们所意想不到的问题，尤其是它参与商业行为之后，它所面对的最大的消费群体——青少年，在我国是一个非常让人敏感的人群。成年人往往习惯于把他们当作各种"诱惑"的最佳导体。由于青少年对生动新鲜事物的好奇心格外强，自制力又相对薄弱，又由于他们接受的是我国独特的教育体制的保护，所以电子游戏就格外引起家长和老师的反



感。象对待其它不熟悉的事物那样，他们习惯性地把电子游戏视为又一种引诱孩子的邪恶之物。最近社会上甚至流行起这样一种说法，称电子游戏（尤指电脑游戏）为“电子海洛因”。这一比喻来源于一位教育失败的家长，她说“那种老式的电子游戏机，对孩子有危害，但只是鸦片，电脑游戏才是真正可怕的‘电子海洛因’。”这种比喻本身是不是负责任且不说，但是我们有必要指出这个定义里的概念性错误。电子游戏和海洛因的本质区别是前者是人性的，而后者是非人性的。海洛因上瘾在医学上称之为“身体依赖”，是一种病态的、非人意志所能控制的中毒症状。而游戏则不然，它是人类作为高等动物的天性之一。每个国家都建有专门的儿童游戏场所，但是没有一个国家建立海洛因专卖中心，这就是我们这一论点的最好例证。

也许你会说，“电子游戏”不是普通的游戏，它有特殊性。



要想探讨一个事物的特殊性，我们不如首先明确一下它的概念。在中文里，“游戏”的定义是：“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。有智力游戏、活动性游戏、竞技游戏。游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。”“电子游戏”（TV-GAME、PC-GAME）一词属于外来语，所以我们有必要了解一下国外“游戏”的概念。在英语里，名词“GAME”的含义有比赛、游戏、竞赛、玩耍，复数含义是比分、比赛规则、策略，形容词代表勇敢的、有胆量的，在动词里还有“赌博”的意思。可见“游戏”的概念不仅仅是小孩子过家家，而有更广阔的含义，是一种搏击的、进取的过程，更是学习的重要组成部分，因为无论游戏的外在表现如何丰富多样，其原始特征都是对人类自身生存和斗争的模拟。而“电子游戏”在本质上是完全符合“游戏”的共性概念的。或者我们也可以把它理解为对其他游戏类型的再模拟，作为它的特性表达。了解了“电子游戏”的概念后，我们就可以对电子游戏所谓的“特殊性”作一番探讨。

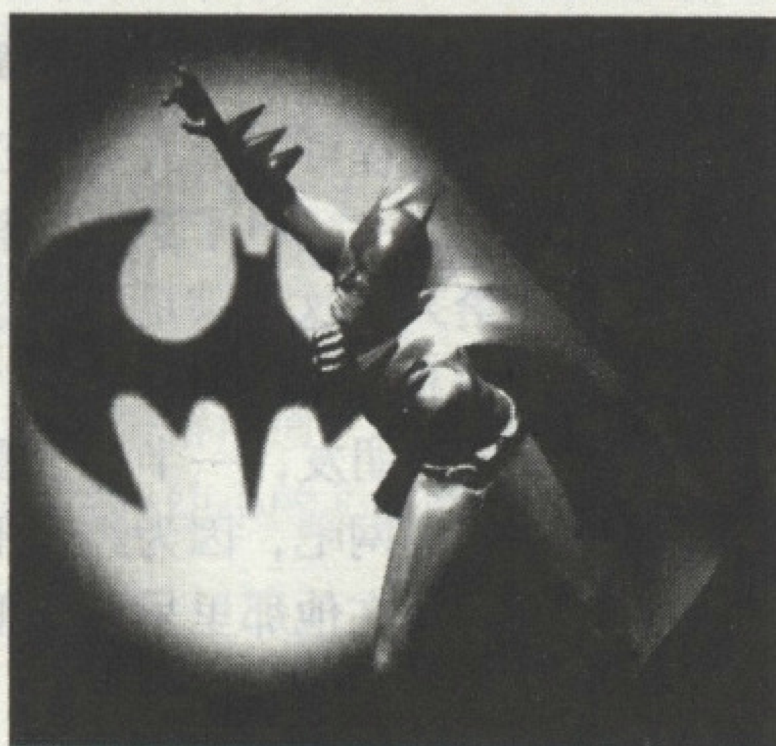
三 对游戏心理的审查

游戏的过程可以给人一种心理满足感、这是人类的基本需求之一，电子游戏比其他游戏方式更强烈、更直接地给人予这种满足感。这也是引发“电子游戏毒品论”最根本的诱因。

笔者有个朋友，一半为了爱好，一半为了生计，凑钱开了间小网吧，因为经营不善，一直赔钱。冬季的某一天，我在他那里呆了一整天，亲眼看到两个孩子，从早上9：00跑来敲开门，然后一直玩到夜里。他们中午掏钱让朋友给买吃的。他们吵来吵去，噪音刺耳，笔者就问朋友，为什么不管管他们，朋友说：“这是我们的财主。”两个孩子都是13岁，看起来很小。电子游戏这东西不要说长年累月地玩，就是持续上半天也会感到乏味的。但是这两个孩子花一天时间在同一个游戏中不停地锻炼着自己的技巧，后来他们显得相当疲倦，他们在下午4：00的时候离开了一下，然后6：00又回来了。他们说他们没处可去。任何一个正常人都会疑惑，为什么这两个孩子成天沉迷于此？学校和家庭的吸引力在哪儿？难道它们相对于游戏厅一点亲和力都没有？难道整个社会提供给孩子的营养，竟抵不过一台电脑？这真是值得思考的问题。

将游戏玩到夜不归宿的地步，难道这真错在游戏么？心理学专家指出，在人格形成过程中，心理环境比物质环境更重要。家庭，爱，教育，这是需要几代人来完善的东西。然而，我们见到了太多简单粗暴、放任自流的父母。缺少文明、平等和交流的家庭变成了暴力、专制和对抗的场所。还有学校教育，为孩子提供了些什么？就象武汉某中学教师对光明日报社记者所说的，在对付玩游戏的学生时，“讲一通大道理不行，写一次检查不行，叫家长打一顿也不行，最后我想了两个办法，一是搞了两次主题班会……让学生自己教育自己……另一个办法是用强制手段填满学生的‘真空’……经常和家长们联系，用一段时间盯住那些开始接触游戏机的学生……”看看这些教育方法，有哪一种是真正在尊重学生的人格？有哪一种是把学生当作平等的人来看待的？那么受过这种教育的学生又对记者说了什么呢？“那次班会使我脸红，认识到游戏机的危害，就开始不想去打了。”为什么要脸红？是孩子做了什么不道德的事么？如果是为了迷恋游戏机，那所有每天晚上看电视的人都应该在临睡

前痛哭忏悔。“班上有了看报的风气，像《光明日报》、《杂文报》上有些文章看了很痛快，也有些上瘾了，就不想去玩了。”我不知道这孩子是不是平时就很有幽默感，只是想不通为什么看报也会上瘾？教育的结果就是让孩子说违心的话么？这种教育体制和教育观念对青少年个性发育和价值观、学习观的扼杀，其深度和广度完全超越了电子游戏。



当家庭和学校教育面对青少年心理问题都显得软弱无力时，我们只能寻求权威的帮助了。笔者近日就相关问题走访了北京心理卫生协会秘书长、全国心理评估专业委员会委员、青少年社交部主任、儿童心理学专家甄中科教授。

甄教授指出，我国近些年来青少年出现的心理障碍越来越严重，突出的问题是心理疾病低龄化，象强迫症、孤独症这样的疾病甚至出现在9岁儿童的身上。青少年犯罪行为也日趋低龄。新的情况就是有越来越多的孩子沉迷于电脑、玩游戏和上网，严重影响了学习和生活。这样的例子不在少数。所以当前对孩子进行教育是很重要的。在儿童阶段，孩子的分析和判断能力都不高，做事完全凭个人兴趣，所以一定要明确在什么时间、什么条件下可以让孩子玩游戏，同时不要把游戏作为鼓励孩子学习的物质刺激。



记者问：那么对不同年龄层次的青少年的限制程度该怎样划分呢？

甄教授：我觉得孩子在小学阶段应该是避免玩电子游戏的。这就需要家长花更大的心血，多引导孩子参与更多室外游戏、集体活动和社交活动，培养他多方面的兴趣爱好，用充分丰富的生活来引导孩子。错误的做法是将孩子放任不管，图自己清静。所以孩子一旦出现问题，家庭教育不当是最主要因素，家长是第一责任人。孩子是家长的一面镜子，他能照出教育成功的一面，也能折射出教育失败的一面。

从无知的婴儿成长为一个社会化的人，有四个方面的决定因素：家庭教育、学校教育、社会影响和自我完善。在儿童期家长需要格外注意家庭教育和自我完善，因为其他因素是我们不能掌握的。健康的心理是和家庭环境和亲子关系有着密切联系的，不良的心理环境对孩子有很大损害。

而到了中学阶段，孩子的心理发育开始落后于生理发育，并开始接触社会，与父母产生了一定的心理距离，对电子游戏和电脑的接触就需要一定的引导，就更需要家长与孩子的沟通。如果你不能教给孩子如何掌握自己，妄图限制他的某种行为是毫无意义的。教育是一种情感沟通，而非说教。讲大道理，念报纸社论都是不管用的，重要的是平等的态度。家长既不要一味放纵孩子的需要，也不要一味地拒绝他。游戏机在成人看来是毫无用处，但是在孩子心目中可能就是很神圣的东西。当一个人的要求总得不到满足的话，他也会产生心理缺陷。

记者问：许多孩子沉迷在游戏世界里的原因是什么？

甄教授：首先是由于经济的发展、饮食结构的合理化，现在的孩子处在一个“长效效应”的状态，这是指子辈都比父辈成熟得早，发育得快，导致了家庭教育的落伍；其次是生活节奏越来越快，家长工作压力大，疏于对孩子的关心，而我国的教育体制很长一个阶段就是应试教育，学习失去了它的意义，一切都是考试和分数，给孩子带来无穷无尽的压力。长期的紧张、焦虑、心理冲突，造成了孩子的厌学症，陷于其中无法自拔，就只好把心思寄托在其他能获得满足感的地方，比如电子游戏；还有独生子女问题，他们最大的问题不是心智的发育，而是处理不好个人与集体的关系，无法与人合作相处，自我中心，情感脆弱，不被群体接纳，这也是导致孩子投身于游戏怀抱的主要原因之一。

记者问：青少年心理状态与成年人有什么区别么？

甄教授：青少年的心理处在一个过渡阶段，所以我们不能用成人的价值观和道德观来审视孩子的某些行为，不要给青少年出现的某些不当行为扣上“品行不端”的帽子，要容忍青少年犯错误。

记者问：人对一个事物过于痴迷是怎样一种心理机制？

甄教授：除了我们上面说过的是一种情感依赖，

它还是由兴趣来引导的，学校教育是很枯燥的，而电子游戏却可以很快吸引人。成人打麻将会上瘾，孩子也是同样的道理，只是他们比成人的自制力和调节能力更差些。

记者问：如何引导孩子避免过分沉迷于电子游戏呢？

甄教授：多丰富孩子的校外生活，多教给他们人际交往的技术和技巧，培养多方面的爱好。

记者问：现代的家庭和学校教育是否合格呢？

甄教授：家庭教育我认为首先要对家长进行教育，家长本身就缺乏教育素质，又怎么能培养出好的孩子呢？而学校教育实质上就是师生关系。学生往往是因为喜欢一个老师而逐渐对一个学科发生兴趣的。老师对学生影响力非常大。现在有很大一部分孩子厌学症属于"师源性厌学"。老师的不当言行很容易就把学生的自尊心和学习兴趣抹杀了。所以教师的失误往往是认识不到这个问题。一些老师在指责学生的时候，其实应该反过来看看自己在学生心目中的形象。



甄教授最后指出，我们的孩子从小注射疫苗，预防身体疾病，那么什么时候我国能够有"心理疫苗"的普及？我国目前的心理教育还是一片空白。青少年有没有接受科学的心理教育，其结果是大不一样的。希望国家能加大对预防科学的实际投人，不能仅靠媒体和个人呼吁，而是要走政府行为、社会行为，这样健康的青少年心理教育才能真正提到议事日程上来。

由此可见，对待游戏心理，如果象某些媒体指出的那样，"整天在游戏室里的孩子，只有一个结果，男孩子最后变成抢劫犯，女孩子变成三陪小姐"，或者象某些法学专家所说的"电子游戏厅实际上，说得严重点是在培养犯罪后备军"的话，那么我立刻可以举出反例——我会说比尔·盖茨、我会说那些优秀的杂志编辑，我会说我认识的一位才情并茂的女硕士——这些人都曾为电子游戏逃过课。我甚至还会说一个写出10万字科幻小说在《临沂日报》连载的11岁小作家龙龙，他每天写1500字，中间的调剂方式就是打游戏机……只要有一个反例存在，旧有的立论就不能够成立，我们或者还可以统计一下自70年代以来有多少罪犯是游戏迷……但这样的争论是毫无意义的，我们需要的是公正的态度和理性的思考。

四 对游戏内容的审查

在世界范围内，对游戏内容是否道德的论战多年来一直也没有停息过。对此最有切肤之痛的不是中国人，而是远在地球另一边的美国佬，在这一问题上他们再也作不出人皆自由的慷慨姿态，因为他们的孩子不是去网吧逃课，而是用枪杀人。

人们还是想当然地把这一罪责推给了电子游戏。因为突飞猛进的硬件发展带给游戏的却是越来越拟真的死亡和流血场面，以及临死前的呼救声；还因为问题儿童的电脑里总是装满了DOOM、QUAKE和MORTAL COMBAT这类满屏碎肉乱飞的感官游戏。这些都成为宣扬"游戏毒品论"者的最大理由。

"游戏"的鼻祖应该起源于哺乳类动物独有的对猎杀和性爱的模拟。原始人类的舞蹈正是对这两大主题的激情演练。而此后漫长的历史中由游戏而衍生出的艺术，也继承了这两大原始主题——死亡和爱情。如果你小的时候玩过打雪仗，那么对电子游戏里大量出现的射杀场面也就不足为奇了，游戏正是对人性的迎合，或者说表现。从爱情到色情，从竞技到赌博，这些都是人性的特征（我们且不用"弱点"这个词吧），是人性的特征在电子游戏这一领域的延伸。说电子游戏产生后才引发了这些疾患，是没有道理的。查查人类历史，在电子游戏诞生以前的那些岁月，又有多少人性的泯灭和时代的倒退？对于游戏内容是否助长了人性的阴暗面，这还需要社会学家和心理学家做更深刻更严谨的探讨和研究，但无疑游戏的内容是需要加以限制的，正如同人的社会行为需要限制一样。关于国外在这方面的立法，我们在本刊2000年第10期专题企划中作了专门的介绍，这里不再赘述。

游戏按内容来分类，主要类型包括桌面游戏（棋牌类）、动作游戏、射击游戏、策略游戏（战棋类和即时战略）、角色扮演游戏、冒险游戏、体育游戏（竞速和球类）、经营游戏等等等等……随着游戏产业的发展，目前各类型游戏的概念边缘越来越模糊，有许多跨类型和变种的游戏正在出现，而且随着网络的普及和发展，专门针对网络的MUD游戏概念也在渐渐变化。这么多类型的游戏，有没有优秀和健康向上

的范例呢？答案是肯定的。绝大多数桌面游戏都是益智和健康的，它们不过是将原本的棋牌类游戏照搬到电脑当中。大部分体育游戏在道德领域也是完美无缺的。还有经营游戏，《模拟城市》是其中的典型之作，它没有扩张思想、没有阴谋、没有政治，有的除了建设还是建设，满足了人性中建设而非毁灭的那一半理想。那么谈到战略游戏，往往可以让男性玩家充分玩味那种战略和对抗的艺术，及其所带来的统治欲的满足。还有冒险游戏和角色扮演游戏，它们是最有可能将未来游戏发展成为一种新叙事艺术的类型。还有以人类历史为题材的游戏，比如《文明》、《大航海时代》和《三国志》系列，都是绝好的历史教材，并完全符合了主体论和参与论的教育理念，真正作到了寓教于乐。而动作类和射击类游戏呢？它们也能找到自己继续发展下去的借口——DOOM早已成为国外特种部队教材，DELTA FORCE也成为美国陆军战术训练的辅助教材。说了这么多游戏"光明"的一面，但我想游戏还并不足以充当道德家的身份，好的游戏只能是一个温和的幻想力和求知精神的引导者。有人一谈起三国游戏就表示它有多么崇高，我很不以为然。运用政治阴谋和武力扩张来达到称霸全国的目的，实在算不得什么"爱国主义"。自20世纪90年代以来，国内外还经常在讨论电子游戏是不是第九艺术的问题。电子游戏发展无论从哪方面讲目前都还停留在一个很幼稚的阶段，而且它的某些特性（比如多人开发、高投入及商品属性）注定它只能充当人类欲望的满足者，这限制了它向艺术方向的发展。归根结底电子游戏只是人满足欲望，调剂神经的一种方式。至于电子游戏其他的好处——比如增长知识、锻炼协调反应能力、学习电脑的入门手段……都不过是附带的一些好处吧。



五 小树也有乘凉日？

最近社会舆论大加宣扬的"电子游戏是海洛因"的论点，以及新近出台的一些治理条例，引起了众多电脑游戏厂商的密切关注——但是作为最与之息息相关的群体，他们的看法却鲜见于媒体。他们纷纷向本刊发表了自己的看法，无疑，他们的思考的角度是更为直接和专业的。其中厂商代表新天地市场部经理李靖的一些看法在众多厂商中很具有代表性，在此我们把它辑录如下，希望大家着重从经济角度来理解它，看看游戏软件行业对未来经济是不是有着更长远的潜力和影响。

关于电子游戏是否是海洛因的问题，我认为应该更加高瞻远瞩地来看这个问题。既然电子娱乐业已经成为当今电脑时代中科技发展的必然产物，而且它也已成为被人们所接受、所喜爱的一种娱乐方式。如果我们在新世纪的今天再把它视为洪水猛兽或是比喻为"电子海洛因"来加以查处实在不是一种明智的做法。不必我多言，没有一个中国人不会认为中国象棋是我们的国萃，多少高深的策略和战术都可以在这小小的棋盘上体现出来，它同样也是一种游戏。记得在我上中学时，我家附近总有些人在路边故意摆起象棋盘，表面上看来是下棋，实为招揽无知的过路人加入进行赌博，当然，结果是没过半月就被公安机关查处了。我举这个例子是想说明，每种娱乐形式都可能有唯利是图所利用的一面，我们在面对这样的问题的时候，更应该想的是如何去引导它向健康、稳定的方向去发展。我很赞同《光明日报》2000年6月12日《帮孩子远离"电子海洛因"》一文中北师大教育系博士丛立新女士的一些看法。电子游戏业在国外可以发展成为超越电影业的一门新兴产业的事实应使我们看到，电子游戏作为一种与电脑技术紧密结合的高科技娱乐形式，必然有它存在和发展的道理。虽然，我国在自主开发和制作游戏软件的水平方面还与发达国家有很大差距，但我们对于电子游戏的态度应该是"不是禁止，而是引导"。

在这里，我仅想以韩国为例。韩国在经历了前两年那场空前的经济危机之后，韩国政府便将软件产业，特别是游戏软件产业作为振兴韩国经济的新型支柱产业之一，并在注以巨资予以支持的同时严厉打击盗版软件。我在与韩国一家著名的游戏软件开发公司的负责人交谈中得知，韩国目前有大大小小的游戏软件开发公司100多家，开发一款普通的游戏软件可使一家公司获利100多万美金，而开发一款成功的游戏软件仅在韩国本土便可获得30万至50万套的销量，每套软件的售价在30美金左右。目前在韩国销量最大的游戏软件是《星际争霸》，达到了120万至130万套，用户量最大的网络游戏是Line Age，注册用户200万，而每个用户每月在此游戏上的上网费用约为10美金。看了这些数字，我想大家不难理解为何游戏软件产业在韩国会被作为支柱产业的原因了吧？但为何韩国会有如此大的软件销量呢？我们在韩国了解看到，韩国全国目前有各种规模的网吧16000多家。但与国内情况不同的是，网吧在韩国已经成为一种健康、高雅而又井井有条的娱乐场所。我们看到，韩国的网吧在下班后坐满了各个年龄段的男男女女，网吧的环境也决非是乌烟瘴气。据一家网吧的经理告

诉我们，韩国政府要求所有网吧必需使用在韩国正式发行的正版软件和游戏，一般一家规模在30台机器左右的网吧每个游戏软件都会购买8到10套正版来供客人使用，而来网吧的人除了没有中小学生外可谓包括了各个年龄段和性别的人，他（她）们有的只是坐在电脑前喝上一杯茶，收收E-Mail、和网友聊聊天而已，韩国人进网吧就像咱们饭后散散步逛逛商场一样平常了。

在上面以韩国为例之后，我只想说，中国的软件业和游戏软件业都还处于起步阶段，我们应该更多地来引导和扶持它。对于盗版软件和那些有非法项目和无照经营的网吧、游戏厅应该予以取缔。在国内大力扶持正版软件，宣传知识产权法，出台相应的法规来正确引导网吧、游戏厅的发展。使电子游戏向着正确、健康、有序的方向发展，使电子游戏真正成为大众喜闻乐见的健康娱乐形式。我想以一句话结束以上文字——“电子游戏并不是电子海洛因，电子游戏需要的不是禁止，而是引导！”

六，花该栽在什么地方？

通过国家行为来治理整顿电脑游戏机经营场所是势在必行的，这种行为表面看来是对电子游戏进行了一些限制，但实际上这才是对我国游戏产业的真正扶持！可是问题还不在这里。我国现在有太多的处罚条



例和暂行规定，特别是针对青少年——实际无论在社会上还是家庭中，他们目前都还缺乏真正的权利，也可以说是“准弱势群体”。按现在出台的这些“规定”整治违规娱乐场所，一是还不够严谨，前后有矛盾之处，往往出现类似于“酒吧禁止喝酒”、“允许部分合格酒吧卖酒，但从即日起禁止国内生产和进口酒类”等等奇怪的论调，非常不便于执法；二是在执法时只能做些轻微处罚，不能做量刑处理，治理力度不够，违法行为很容易死灰复燃。如果真的是为孩子好，就不能把责任都推给教师和家长，靠什么“打骂疗法”和“真空疗法”来扼杀孩子。早日出现完善的青少年保护法才是治本的关键！除去集中力量的突击整顿，平时对于游戏经营市场的管理也是一大问题，如果不能防微杜渐，任何问题都要等到形成规模再去处理，终归不是根除隐患的办法。

目前我国政府正在真正将这一问题放到了议事日程上来。最近各地都出台了相应的措施，加大了对游戏经营场所的治理和整顿力度。据《北京日报》近期头版消息，在北京刘淇市长主持的第80次市长办公会议上，分析了北京游戏经营场所的基本情况，讨论了开展专项治理行动的方案，决定在3个月内将北京市电子游戏经营场所压减30%。

目前北京地区登记在案的游戏经营场所有492家，电子游戏机21374台。其中麻将机12685台，占总量59%。目前北京电子游戏市场存在的主要问题是赌博活动屡禁不止、经营单位不能严格遵守对未成年人的管理规定以及无照经营的问题。

另外就《关于展开电子游戏经营场所专项治理的意见》第六条“自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止。”是否会影响到电脑游戏软件在国内的审批，国家新闻出版总署的有关领导明确表示，对于电脑游戏软件的审批工作还将按原办法执行，审查的内容主要是就一款游戏软件是否包括“含有淫秽、色情、迷信或渲染暴力、煽动民族分裂、危害国家安全、损害消费者身心健康”等方面的问题进行全面细致的调查工作。

七 收场

那么归根结底对待“电子游戏”这一新生事物的正确态度应该是什么样的呢？我想正常的心理应该是承认游戏是人生活中不可或缺的一部分，但不是生活的全部。不正常的心理是要么拒不承认人的这种需求，要么是将它变成生活的唯一内容。不仅仅是对待电子游戏，对待生活中的任何事物都应该有这样一个态度。维生素A人体不能缺，但是吃多了也会中毒。这一是说明什么东西过了度都会向坏的方面转化，二是说明了维生素不是毒品。

最后再给大家讲一个真实的故事。

在20世纪60年代，陕西农村的一个吹鼓手，因为平日里饥饿得慌了，在某个婚宴上，他一次吃了太多的油糕，它们无法被消化掉，最后阻塞了肠道，致使部分大肠缺血性坏死。后经医生抢救及时，才捡回一条命。这样的病例在那个时代其实太多了。这就是我最后要告诉大家的，一个保持营养丰富充足的人是永远不可能吃到大肠坏死的，“只有在饥饿的年代，吃才会成为生活的唯一主题”。

暑期产品热报

本刊编辑部

那天看见论坛里关于“伪正版”的专题讨论。个别读者的留言大意如下：“我就支持D版，什么时候正版像盗版那样又便宜又快种类又多，我才支持正版，现在正版价格比D版高，那就活该它倒霉。”

我们做杂志，做国内新闻，最初和最终的想法也只有一个，就是为玩家服务，给玩家提供信息。我们是站在玩家一边的，而不是厂商。这位玩家的想法也并没有什么稀奇，我相信所有学生和所有每月杯水车薪的年轻人，都免不了这么想过。我们不否认这点。但是我们应该明白，如果按照我们私人的意愿，用不了多久，恶性循环毁掉的将是我们国内的IT企业。当我们自己的行业被毁灭之后（其实它根本还没有成形），那么我们就又失掉了一张时代的入场券了。而“落后”的称号，我们每个人都要背负。如果我们决定去支持正版，有时会感到不公平，损害了个人的私利，但是社会每前进一步，总是要有人作出或大或小的牺牲的。

至于游戏国内发行得快与不快有待整个审批过程的改进，有时还涉及到汉化的过程，这不是厂商的过错，但是遇盗版受伤最深的却是他们。这无论如何谈不上公平。来看看这次的新闻吧。

●《烽火王国》现在已经有了最新的消息供应所，来满足所有玩家的需要，那就是Gathering of Developers启动了它的官方《烽火王国》游戏网站了。这个网站拥有许多丰富的消息，来介绍这款即将推出的即时战略游戏，像是故事介绍、战斗单位、建筑物以及其他游戏中所会出现的东西。同时网站中也有很多周边内容供人下载，如：游戏片段、电影和其他一些有趣的东西。《烽火王国》预计在今年秋天发售。

●上期新闻我们提到的《恐龙危机》举行活动，现在有了眉目。该游戏分为豪华版和标准版两种，豪华版中将赠送更多的礼品。届时还会在上海、北京两地举行首发式，同时在新浪网上展开全面的网上定购活动。而且育碧软件还将和国内著名媒体合作展开“《恐龙危机》女主角扮演大赛”、“《恐龙危机》征文活动”等活动，所有活动均设有奖品，详细情况玩家到时可往www.ubisoft.com.cn查询。

●我不知道究竟有多少人玩竞速游戏仅仅是为了欣赏沿途的风光……就像我一样。现在我们要介绍的就是这样一款可以满足我们的游戏。它拥有德国大众汽车公司授权的17种、50余款甲壳虫汽车模型，在9种比赛模式（交叉回转赛、火箭车跳跃赛、沙滩越野赛、大脚车限时赛）中充分享受赛车乐趣！40多条各具特色的赛道遍布在雨季的海岛，穿插于都市的夜景，魅力无穷！赛车超市的设置让交易简单、方便。同时支持单机分屏模式和联机对战模式。这就是《欢乐甲壳虫》，本月已经上市。

●经电子艺界（Electronic Arts）北京办事处授权，由电子艺界代理的《最终幻想Ⅷ》（FINAL FANTASY Ⅷ）PC版本即将开始在新浪网

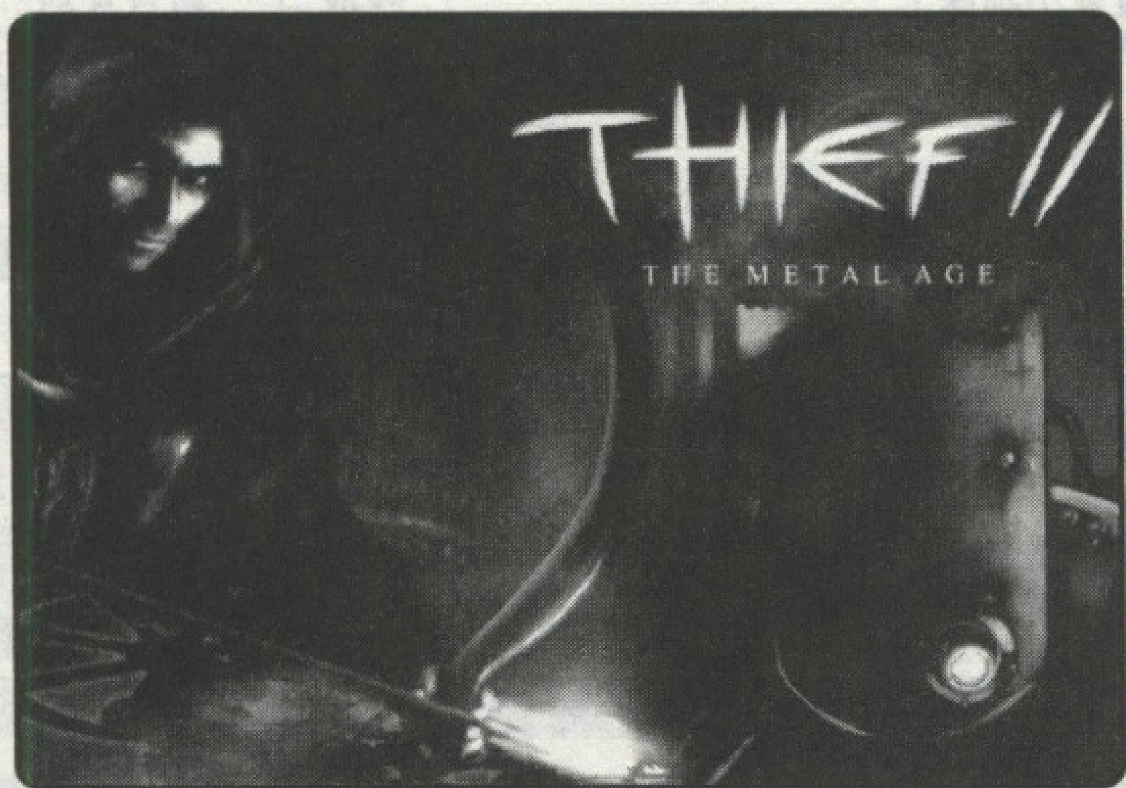


（SINA.COM）限量销售，666套产品限量发行，网

上预定时间为8月8日到8月25日。

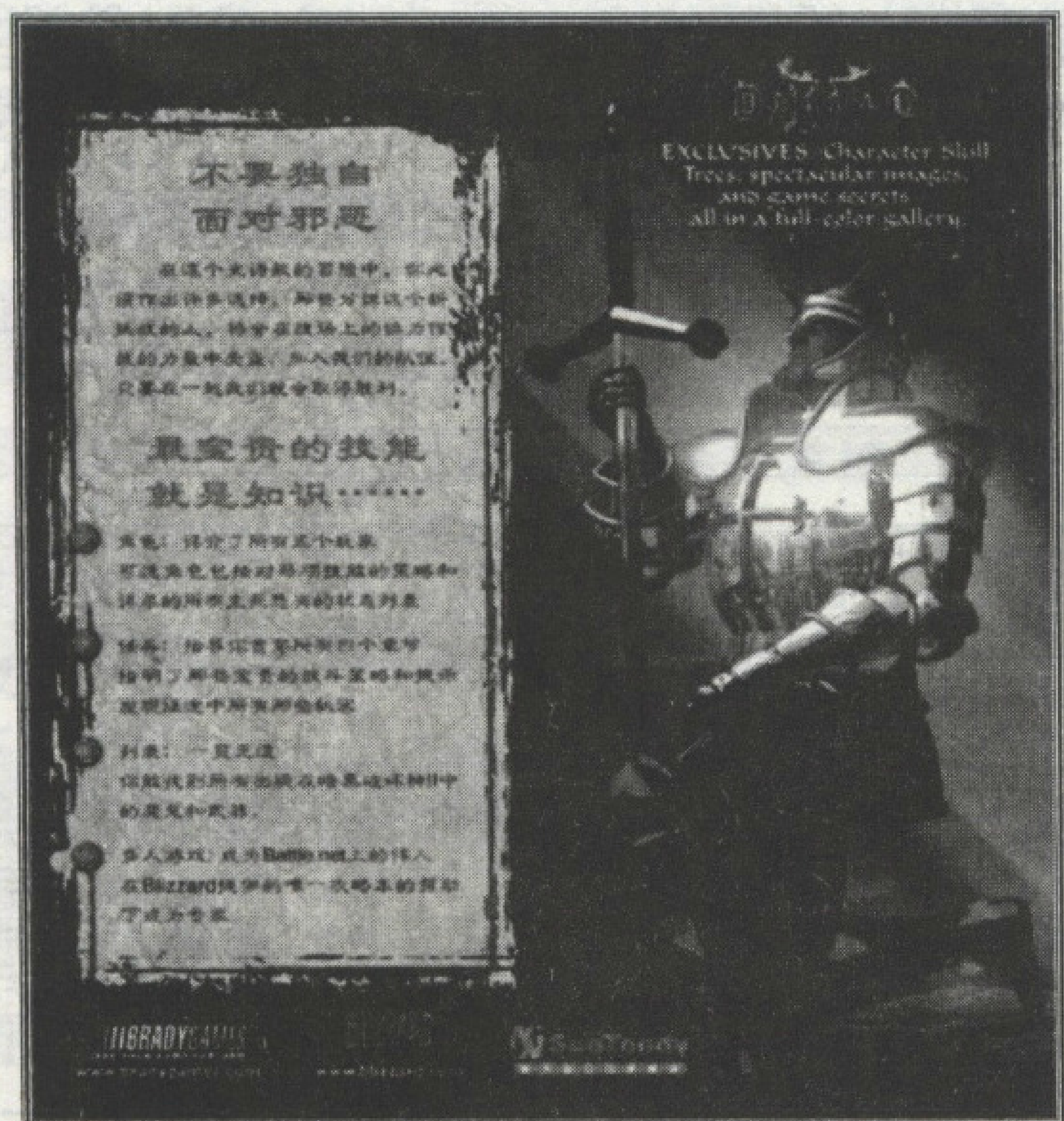
《最终幻想Ⅷ》由中国台湾地区原装产品、直接引进，内容包括英文原版5张CD，台湾印制的游戏手册和精美产品包装，网上订购7折优惠，售价人民币248元（产品原价格1380新台币，合人民币345元）。网上购买者并有机会抽得《最终幻想Ⅷ》的纪念水杯、精美招贴画等礼品，详细情况请访问新浪网游民部落http://games.sina.com.cn/。

●嘘！你不是一辆坦克，这句话将《神偷Ⅱ——金属时代》游戏的精髓表现无疑，这款在中国深受欢迎的著名系列游戏是由EDIOS发行，并由奥美电子负责在中国大陆地区总代理。为了让中国的玩家



深入剧情，轻松上手，以最大的满足感扮演这位充满神奇色彩的侠盗，奥美电子将在中国直接推出中文版的《神偷Ⅱ——金属时代》，汉化工作正在紧张的进行中，预计本月中旬可全部完成并上市。

●原定7月推出的中文版《弥塞亚》，由于奥美电子的汉化小组在汉化游戏的过程中，发现游戏的文字是以3维输出，这种方式在游戏中并不多见，大



大加大了汉化的难度，为了保证汉化后游戏的兼容性，原定的汉化工作时间将会延长15天，预定8月上旬《弥塞亚》中文版在中国全面上市。

●由暴雪公司毁模制造的7万套《暗黑破坏神Ⅱ》的玩偶已于7月上旬正式投放全球市场，经奥美电子（武汉）有限公司的努力首批分配到1200个野蛮人、1200个UNRAVELER，这也是奥美电子首次将一个游戏的周边产品引进到中国大陆市场销售。这批活动玩偶高19CM，设计独特，做工精致，不但四肢可活动，而且还可抽装各种武器道具，甚至一把小小的靴剑，由于这次进口的数量非常有限，所以除和8848合作，通过网上直销零售价为198元/个外，余下少量将在近日开始通过邮购和抽奖等方法回馈奥美电子的注册会员和用户。有关细节可随时关注进一步的消息和奥美电子的网站：www.aomeisoft.com。



奥美电子
AEC
www.aomeisoft.com

●最近金智塔又有几款新产品面市。《王冠之争》是由一家瑞士游戏厂商开发的即时战略游戏，已经在国外市场取得了较好的销售业绩。在这个典型的《帝国时代》类游戏里，无论是探索作战、自动开发、兵种升级还是美工音乐都是中规中矩的。

《机甲战士》是金智塔公司与韩国方面合作的结晶。是一款由韩国新世纪公司研发，由金智塔代理的具有另类风格的RPG游戏。游戏在战斗过程中采用的是角色扮演成分。自动升级的装甲系统、多种武器的选择、高分辨率的3D卡通画面再配上韩国民间风情的背景音乐，相信可以让战略RPG迷们领略到另一种坦克机甲大战的乐趣。

●每年一届的美国E3展，业已成为全球娱乐业瞩目的焦点。E3展上相继亮相的电子娱乐的软、硬件厂商各展风采，引导国际电子娱乐的发展趋势。电子娱乐业在国外已经成为重要的产业之一，在美国、日本等国家游戏娱乐业的收入已经超过一些传统行业。世纪之交，随着中国加入WTO的日益临近，中国和世界的联系日益密切。中国拥有十几亿

的人口，拥有几千万的电玩爱好者，却一直没有一个自己的展会，中国的玩家无法领略到电玩的真正魅力，行业之间一直没有一个可供交流的机会。从中国电子商会传来的消息证实，中国电子商会与深圳市经济发展局将在今年11月联合举办中国首届电子娱乐展，地点选择在深圳。据主办单位负责人称：举办本次中国E3展的目的有三点：1. 邀请国际与国内优秀的电子娱乐厂商，同台竞技，展示行业的最新技术。2. 让中国的电玩玩家了解国际、国内电玩行业的最新资讯；3. 汇聚国内的电子娱乐厂商，共商行业的发展规划，约束不法行为，保持国内电子娱乐行业的良性发展。此次展会计划于11月3日至6日在深圳市高新技术成果交易会展览中心举办，展会上将进行一系列的活动。先期将举办全国性的游戏大奖赛，大奖赛的决赛在开展的第一天举行；参照美国E3展的模式，展会第一天为专业人士、买家参观，其他几天向所有人士开放；展会的设置包括参展区与主题展示区、活动区三部分，主题展示区将为著名的电子娱乐厂商展示最新的产品、技术的区域；主办单位还在展会现场设置了活动区，活动区全天循环不断地放映参展商的宣传带，内容为最新的游戏片头欣赏、精品游戏的动画片段等。同时，该区域将举办厂商的各种促销活动。本次展会的目的是把最新的娱乐产品带给中国电玩爱好者。

●新天地互动多媒体将于本月28日推出《虚拟人生Ⅱ》，游戏仍由位于南京的明日工作室（原英业达南京有限公司）原班制作人马操刀。游戏拥有诸多全新设计，使游戏性、休闲性又有了明显的提高。本游戏还将成为成为国产游戏与中国前卫摇滚音乐首次联合的作品——《虚拟人生Ⅱ》的主题歌及全部游戏音乐是由红遍全国的“花儿”乐队的兄弟乐队“非鱼”乐队创作完成。一首与游戏高水准CG动画配合得相宜得彰的主题歌《该走了》将游戏的时尚氛围烘托到了极至。另据悉，“非鱼”乐队和“花儿”乐队均将做为特别佳宾出席新天地的《虚拟人生Ⅱ》产品发布会，并会做精彩的现场演出。

暑期产品热浪

国内出版游戏预发售榜

产品名	类型	发售公司
8月		
《国王秘史Ⅷ》	角色	第三波
《自由空间Ⅱ》	射击	第三波
《圣剑大陆》	角色	第三波
《咕噜一族》	战略	第三波
《阎王令》	角色	第三波
《梦幻咖啡屋》	模拟	第三波
《圣殿诗篇》	角色	第三波
《三国志Ⅶ》	战略	第三波
《危机最前线》	动作	世纪雷神
《封神榜之英雄无敌》	战略	育碧 UBI SOFT
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	战略	上海依星
《魔导异元素黄金典藏版》	角色	上海依星
《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》	角色	上海依星
《可爱小猫咪》	养成	晶合互动
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》（C&C Ⅱ FIRESTORM）	战略	电子艺界 EA
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	体育	电子艺界 EA
《暗黑破坏神Ⅱ》（DIABLO Ⅱ）	角色	奥美电子
《乐高——开天辟地》（LEGO CREATOR）	经营	奥美电子
《乐高——棋国风云》（LEGO CHESS）	桌面	奥美电子
《乐高——大赛车》	竞速	奥美电子
《欢乐甲壳虫》（Beetle Crazy Cup）	竞速	新天地
《虚拟人生Ⅱ》（Virtual Life Ⅱ）	桌面	新天地
《灵魂使者》（SoulBringer）	角色	新天地
《古墓丽影之失落的神器》	冒险	世纪雷神
《大刀》	动作	世纪雷神
《烽火三国Ⅱ》	战略	中青旅
《敦煌》	角色	杭州晶天
《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》（Imperialism Ⅱ: the age of exploration）	战略	晶合互动
《王冠之争》	战略	金智塔
《机甲战士》	角色	金智塔
9月		
《洛克人DASH》	角色	育碧 UBI SOFT
《近距离作战Ⅳ》（CLOSE COMBAT 4）	战略	育碧 UBI SOFT
《地球2150》（EARTH 2150）	战略	育碧 UBI SOFT
《恐龙危机》	冒险	育碧 UBI SOFT
《最终幻想Ⅷ》	角色	电子艺界 EA
《一级方程式赛车》（F1 20000）	竞速	电子艺界 EA
《神偷Ⅱ》（THIEF Ⅱ）	动作	奥美电子
《异域惊魂曲（中文版）》（Planescape:Tormen）	角色	新天地
《三国志Ⅵ》	战略	第三波
《足球经理》	经营	第三波
《妖太郎》	角色	第三波
《玛莉亚》	角色	上海依星
《火星计划Ⅱ》	战略	上海依星
《傲世三国》	战略	目标软件
《心魔》（The Devil Inside）	动作	晶合互动
《爱的记忆——我心中的名字》（PLUS+）	冒险	晶合互动
10月		
《生化危机Ⅲ》	冒险	育碧 UBI SOFT
《天赋神权》	战略	育碧 UBI SOFT
《商业大亨》	经营	育碧 UBI SOFT
《华尔街大亨》	模拟	育碧 UBI SOFT
《深海钓鱼》	体育	第三波
《创世圣纪》（De:vadasy）	战略	晶合互动



《冰风谷》（Icewind Dale）发布升级程序

Interplay公司（http://www.interplay.com/）日前为角色扮演游戏《冰风谷》（Icewind Dale）发布了最新的1.05版升级程序，大小为3.18兆，该程序主要修正了如下内容：

作弊代码被加入；修正了Ettins在Dorn's Deep被进攻时毫无反应的问题；修正了在最后的战斗和游戏结束时出现的显示问题；修正了在杀死Frost Giants后可能出现的崩溃现象；修正了在怪物被杀死后，留下一小块无法通过的区域的问题；修正了在多人游戏中，门在不同的机器上形状不同的现象；极大地改善了静态动画的播放帧率；调整了在离开当前等级、休息、并重新返回后，Yxunomei所出现的位置；Lysan地区的阴影不会使整个队伍锁定在过场动画之中；修正了在某些系统上，选择“女战士一”后游戏中的声音无法正常播放的问题；修正了人物疲劳后休息的程序代码；游戏的存档与当前的游戏时间保持一致；更多的修改内容请查阅：ftp://ftp.interplay.com/pub/misc/patch105.txt。

《冰风谷》1.05版升级程序的下载地址为：ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/IWDPatch105.exe。

《杀出重围》（Deus Ex）发布最新试玩版

Eidos互动公司（http://www.eidosinteractive.com/）日前宣布为角色扮演游戏《杀出重围》（Deus Ex）发布最新的“任务2”试玩程序，大小为32.6兆。运行该任务首先必须安装原先的试玩版，原先发布的试玩版大小为139.45兆。《杀出重围》的最低系统配置为Pentium 200处理器，64兆内存，Windows 95/98操作系统。需要注意的是，该试玩版无法在德国电脑上运行。

《杀出重围》将角色扮演、冒险和第一人称射击等多种游戏成分融为一体，营造出一个“充满危险、阴谋和荣誉的真实世界”。游戏的开发商为离子风暴工作室）的奥斯汀分部，首席设计师为华伦·斯派克特。华伦·斯派克特曾参与过《创世纪Ⅵ》（Ultima 6）和《银河飞将》（Wing Commander）一代的开发工作。

《杀出重围》“任务2”试玩程序的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/dl.asp?game=deusex&url=ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/demos/deusexm02.exe。

《终极杀戮》（Gunship!）发布升级程序

Hasbro互动公司（http://www.hasbrointeractive.com/）日前为直升机模拟游戏《终极杀戮》（Gunship!）发布了最新的升级程序，大小为486K。Hasbro公司并未透露相关的修补内容。

《终极杀戮》升级程序的下载地址为：ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/gsuspatch.exe。

LongBow公司将发布DX-Ball 2纪念资料片

LongBow数码艺术公司日前宣布将为DX-Ball 2发布一款纪念资料片，这款资料片包含有176张棋盘，一套100张棋盘，两套各25张棋盘，再加上免费赠送的26张字母表棋盘。LongBow数码艺术公司还声称将开发《粒子火Ⅱ》（Particle Fire 2），这是一款益智游戏，原作由赛尤玛斯·麦克纳利开发完成。《粒子火Ⅱ》将加入对全彩的支持，并允许玩家定制文本。

塞尤玛斯·麦克纳利因癌症于今年3月21日去世，年仅21岁，他是LongBow数码艺术公司的总裁兼首席程序员。LongBow数码艺术公司由塞尤玛斯·麦克纳利及其家人组建而成，父亲吉姆·麦克纳利为LongBow数码艺术公司的副总裁兼游戏、关卡设计师，母亲温蒂为艺术总监兼建模师，弟弟菲利普为美工兼3D建模师。LongBow数码艺术公司曾凭借坦克射击游戏《梦幻坦克》（TREAD MARKS）夺得了上年度“独立游戏节”的全场大奖。

关于上述游戏的详细情况请查阅网站www.longbowdigitalarts.com。

《战士》（Soldier）公布武器资料

SouthPeak互动公司日前公布了3D动作游戏《战士》（Soldier）的武器资料。据介绍，《战士》中的

武器将包含两种类型——基本武器和辅助武器。基本武器包括各类枪支，而辅助武器则是一些大型的爆炸性物品，包括榴弹，这些武器均需使用特定的发射器发射。据Southpeak公司介绍，游戏中大约有16种武器，这些武器均使用了级别系统。

游戏中的基本武器共有4种：机关枪、钢枪、离子枪和火焰枪，每一种武器都有4个级别，不同的武器拥有不同颜色的能量，机关枪为绿色，钢枪为黄色，离子枪为蓝色，火焰枪为红色，武器级别的上升主要依靠收集宝物。

辅助武器的作用和使用方式与基本武器不同，玩家每次只能携带一种辅助武器，因此，每次拾取一种不同类型的辅助武器，原先的武器就会被取代，原先武器的所有弹匣也将丢失。如果玩家拾取的是同一类型的辅助武器，则弹匣会增加，直至装满。辅助武器包括火箭发射筒、榴弹发射筒、摇摆火箭发射筒和战术进攻发射器。

《战士》是一款第三人称射击游戏，根据同名电影改编而成。玩家在游戏中的任务是抵抗政府军的进攻，并设法驾驶飞船逃离这个星球，故事情节同电影作品基本类似。

《IL-2斯特莫维克》（IL-2 Sturmovik）公布特性列表

Blue Byte公司日前为飞行模拟游戏《IL-2斯特莫维克》（IL-2 Sturmovik）公布了一份特性列表，该游戏的开发商为Maddox游戏公司。

《IL-2斯特莫维克》以1941年至1945年欧洲东线的苏联与德国之间的战事为背景，涵盖了苏德之间的6大历史战役。游戏的主要特性包括：苏联、德国和美国的16种战斗机机型，包括“IL-2风神”、“米格-3”、“拉-7”和“雅克-7”等；21种其它类型的飞机；65种地面车辆；设有飞行员座位和后方的炮手位置；真实、简单的操作设定；空对空战役和空对地战役；可摧毁各类地面目标，包括建筑物、桥梁和机场；德国、苏联飞机和装甲军团之间的大规模空中和地面战斗；真实的损伤模式；真实的3D场景，包括地形、云彩和各种天气条件；快速或完整的任务参数设定；完整的单人任务；完整的战役生涯任务；高智能的电脑控制对手；互联网上的缠斗或合作模式；专门为该游戏的网络模式建立了服务器；缠斗模式允许32位玩家同时登录，合作模式允许16位玩家同时登录；可定制机身的颜色、图案、飞行军团的标志、僚机的编号和国家的标志；可记录并编辑任务完成后的统计数据；提供有局域网和互联网上的语音通信功能；可使用战役编辑器创建新的单人、多人任务和场景；可从资料片中加入新的飞机和场景。

《IL-2斯特莫维克》定于今年12月进入封闭网络测试阶段，于2001年第一季度发布。

《安纳克朗诺克斯》（Anachronox）将削减一半内容

离子风暴工作室（Ion Storm）的设计师布莱恩·埃瑟洛日前在其.plan文件中反驳了《PC格式》（PC Format）杂志上刊登的一则谣传。据布莱恩·埃瑟洛称，Eidos公司之所以将《安纳克朗诺克斯》（Anachronox）的内容削减一半，是因为对于单部游戏来说，其中的有些东西过于冗长，设计师必须在游戏的故事内容与游戏的深度之间作出取舍，最后大家一致决定选择后者。实际上，这对于整部游戏来说应该是件好事，因为被砍去的内容可被用于开发续作，布莱恩·埃瑟洛暗示了这种可能性。

《安纳克朗诺克斯》是部第三人称角色扮演游戏，采用的是《雷神之锤Ⅱ》引擎。“安纳克朗诺克斯”为游戏中的城市名，玩家将在这个未来风格的世界里与异形交战。该游戏的另一大特点是玩家可以定制自己的武器，还可使用游戏附带的工具，站在编辑者的角度上为游戏创建电影品质的过场。

《自由力量》（Freedom Force）宣布开发

Irrational游戏公司（http://www.irrational-games.com/）日前宣布开发策略角色扮演游戏《自由力量》（Freedom Force），该游戏根据同名漫画小说改编而成。游戏提供有3D战术战斗引擎，超级英雄角色扮演系统，可破坏地形，可自行创建或输入人物角色，以及激烈的网络动作成分。《自由力量》定于2001年第三季度上市，出版商为Crave娱乐公司（http://www.craveentertainment.com/）。

《自由力量》的故事背景设定于20世纪60年代的曼哈顿城，玩家将招募、训练、装备并控制20多位拥有不同能力和个性的英雄，保护市民不受恶魔的侵犯。除规模庞大的战役外（允许玩家掀翻汽车，摧毁整个城区），游戏还提供有各种计谋和宝物装备。玩家必须不断招募新人，增强现有英雄的能力，才能在最后的决战中取得胜利。英雄的能力值根据其在完成战术任务时的表现所累积的经验值决定。

《自由力量》中的所有英雄，包括敌方的角

色，都拥有一些复杂的身体属性，如爪、翼、橡皮身体等，橡皮身体允许人物在从高处坠落或被甩出建筑物时高高弹起，而非摔得粉身碎骨；另外还有一些比较麻烦的属性，例如某些患病的战士会在战场上变得狂暴起来而失去控制。英雄还将拥有各种怪异的能力（如停止时间或土遁），游戏中有一种叫作“蚂蚁”的角色，可以爬上高墙或挖掘地洞。尽管游戏里的角色已经拥有复杂的自身属性，但他们依然可以使用各种宝物进一步增强并拓宽自己的能力。游戏的在线模式允许玩家之间互相对战，或使用好人和恶人组成混合军团，以行动决定整支队伍最终的善恶属性。

希望Irrational公司不要重蹈Microprose公司的《守卫者：正义之师》（Guardians: Agents of Justice）和牛蛙（Bullfrog）公司的《坚不可摧》（Indestructables）的覆辙，毕竟还是有很多玩家喜欢漫画风格的动作游戏。

《地平线》（Horizons）获得私人投资

Artifact娱乐公司日前宣布，大型网络游戏《地平线》（Horizons）已获得私人投资，“来自玩家”的Istaria Empire将为他们提供临时运作资金。因此，Artifact公司必须确定一个比较牢靠的出版商，以摆脱项目夭折的命运。不过至少到目前为止，他们已暂时脱离了苦海。

《地平线》是一款大型网络角色扮演游戏，自1999年起开始制作，定于2002年发布，可谓耗资、耗时巨大，据Artifact娱乐公司首席执行官大卫·艾伦称，该项目的开发资金初步估算大约需数百万美元。

Artifact娱乐公司是畅销策略游戏《泯灭》（Demise）的开发商，关于《泯灭》的详细资料请查阅网站：http://www.artifact-entertainment.com/demise；关于《地平线》的详细资料请查阅网站：http://www.artifact-entertainment.com/horizons。

李克·奥弗曼与杰夫·特纳尔创建Garage游戏公司

据Dynamix公司昨晚更新的.plan文件称，已有数位《部落Ⅱ》（Tribes 2）的重要开发人员离开公司，创建了自己的游戏工作室，其中包括首席程序师李克·奥弗曼。李克·奥弗曼已在Dynamix公司工作了将近10年，据称，他将与杰夫·特纳尔以及其他几位未透露姓名的设计师共同创建一家名为“Garage”（车库）的游戏公司。杰夫·特纳尔是Sierra On-Line公司的创始人和前执行总监，曾经设计、制作并负责过70多部游戏作品的开发，包括《太平洋王牌空军》（Aces of the Pacific）、《不可思议的机器》（The Incredible Machine）、《星际围攻》（Starsiege）和《部落》（Tribes）等。

Garage游戏公司是一家以互联网游戏开发为主要业务的工作室，公司目前正在筹划建立一个游戏网站，目的在于将游戏的出版权和开发内容的控制权重新掌握在设计师手中。GarageGames.com已经为独立作品和游戏设计师宣布了第一个网络出版商标，其新站已于今年夏季上市，新站的宗旨是帮助独立设计师获取开发和出版游戏所需的各项内容。Garage游戏公司的第一部作品尚未公布。

“欧洲的E3大展”——欧洲电脑商贸展览会（ECTS）开始登记

“欧洲电脑商贸展览会”（ECTS）本周开始登记注册，希望参加本届ECTS大会的人可以到ECTS的官方网站上填写登记表格。

“欧洲电脑商贸展览会”是欧洲地区规模最大的电子娱乐展览会，被称为“欧洲地区的E3大展”，每年定于9月3日至5日在伦敦举行，主办单位为Miller Freeman集团。同E3大展一样，“欧洲电脑商贸展览会”的主要目的在于为游戏开发商、游戏出版商和商业媒体的记者提供一个交流的机会，因此并不对公众开放。本届“欧洲电脑商贸展览会”的组织者称将通过各种方式杜绝非商业与会者（公众）的入场，包括严格审查伪造的登记证明等。

关于本届“欧洲电脑商贸展览会”的详细情况请查阅网站www.ects.com/。

Shrapnel游戏公司宣布“战争游戏开发工具修改方案”

Shrapnel游戏公司日前宣布将推出一套“战争游戏开发工具修改方案”（Wargame Development Kit Mod Program）。设计师可使用Shrapnel游戏公司制作的《末日军团：战争游戏开发工具2000》（Armies of Armageddon: WDK2K），为游戏创建各种修改版本。Shrapnel游戏公司将在其官方网站www.shrapnelgames.com上帮助开发者销售这些修改版本，开发者可从中提取版税。据介绍，即将发布的修改版包括一款漫画风格的游戏、一款两栖战斗战争游戏和一款太空战斗战争游戏。

《末日军团：战争游戏开发工具2000》可从

Shrapnel游戏公司的官方网站处订购。

Razer公司成为“FRAG 4游戏大赛”主要赞助商

“网络游戏职业联盟”（CPL）日前宣布，Razer Boomslang游戏鼠标的生产商Razer公司将成为本年度“FRAG 4游戏大赛”的主要赞助商。本届“FRAG 4游戏大赛”将于9月28日至10月1日在美国得克萨斯州达拉斯市举行，这也是CPL举办的第一届《雷神之锤Ⅲ竞技场》团队比赛，届时来自世界各地（包括加拿大、德国、意大利、瑞典、英国和美国等）的64支队伍将捉对厮杀，奖金总额为2万5千美元。“FRAG 4游戏大赛”还将开辟一个400人的自带电脑赛场，并为CPL的新老赞助商划定一个大型展区。另外，一些非官方的比赛活动也在筹划中，例如《毁灭战士Ⅱ》（Doom 2）和《虚幻锦标赛》（Unreal Tourament）。

希望参加此次赛事的玩家请在http://registration.thecpl.com/registration.php?id=1处登记注册，预定房间请拨打电话800-233-1234，参赛选手可获得一定比例的折扣。

《家园》（Homeworld）发布“丢失”的任务

Sierra工作室日前宣布同美国软件零售商Electronics Boutique签订预售协议，为《家园》（Homeworld）爱好者们提供一款“丢失的”任务，凡预购资料片《家园：灾难》（Homeworld：Cataclysm）的玩家均可免费获得这款新任务。《家园：灾难》定于今秋通过北美的各大零售店及Sierra工作室的官方网站对外发售。

目前发布的这张试玩版光盘包含有原作中的训练任务，前四个任务，以及此前从未透露过的一款“丢失的”关卡。这款“丢失的”关卡在设计完毕后通过了质量检测部门的检测，不过最终并未被收入正式版本中。试玩版光盘包括有原作中的所有舰船，并提供有完整的联线功能。在“丢失的”关卡中，玩家的任务是进入Turanic Raider太空，消灭Turanic Raider海盗，该任务有时间限制。

《伦敦车手》（London Racer）发布试玩版

Davilex公司（http://www.davilex.nl/）日前为《伦敦车手》（London Racer）发布了一款试玩版本，大小为35.6兆。该游戏的最低系统配置为Pentium 233处理器，64兆内存，Windows 95/98操作系统，DirectX程序，3D加速卡。

《伦敦车手》是一款街道飙车游戏，玩家将作为一名新手加入一非法飙车组织，该组织主要在M25和伦敦、牛津等地区安排各种非法的飙车活动。玩家首先须参加一个小型联赛，在获得足够的积分后，将进入“豪华赛车联赛”，直至终极联赛——“GT车手联赛”。

《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）发布“战网”（Battle.net）问答集

为了帮助玩家解决在“战网”（Battle.net）上运行《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）时出现的各种问题，Blizzard公司昨晚发布了一本“战网”问答集，对玩家在联线时可能出现的一些常见问题一一作了解答。另外，该问答集还说明了“战网”小组在解决玩家所提出的问题的过程中采取了哪些行动，以及Blizzard公司是否会增加可创建游戏的数目。

据Blizzard公司称，目前公司已组织了一批专业程序师，负责优化服务器代码，解决客户端可能出现的各种问题。同时公司还将配置并安装更多的服务器，与他们的互联网服务供应商合作，为玩家提供更大、更高速的带宽。

“战网”问答集的地址为：http://www.battle.net/forums/diablo2-realmstatus/posts/sb/44.shtml。

《智力漫游者》（Mindrover）即将上市

1999年独立游戏节的获奖游戏、Cogitoy公司的《智力漫游者》（Mindrover）即将于近期上市。据报道，Cogitoy公司已同Loki游戏公司签订了出版协议，由Loki公司负责该游戏Linux版本的发行工作，而游戏的PC版本出版计划的谈判也已接近尾声。目前该游戏已在Cogitoy公司的官方网站上开始发售，预计将于下周通过网络零售商EBworld.com发售。

尽管该游戏的网络销售取得了一定的成功，但这并不意味着Cogitoy公司将放弃传统的分销渠道，Cogitoy公司负责人称：“互联网是一个庞大的分销渠道，但我们是一家独立的游戏开发商，目前只有这一部产品，我们面临的最艰巨的任务是如何让别人了解我们的产品。作为独立开发商，我们没有足够的资金可以投入广告宣传中。”Cogitoy公司希望EBworld的网上销售和Linux版本的发售能够吸引公众足够的注意力，从而为自己打开更大的发展空间。

（以上新闻由Dagou提供）

在不少玩家的眼里大富翁类型的游戏是大宇公司的专利，的确狂徒小组在“大富翁”类型游戏的制作方面有不少可圈可点之处，但一年前宇峻科技给我们带来《大富翁世界之旅》却令大家知道，原来台湾还有一个公司能制作出优秀的大富翁游戏，时隔一年之后宇峻科技的《大富翁世界之旅Ⅱ》（以下简称《世界之旅Ⅱ》）又将问世了。

可爱的角色

由于一代的角色广受欢迎，《世界之旅Ⅱ》更是精挑细选，据说每一位有幸参加第二次世界之旅的大富翁都是经过玩家们网络投票产生的。而且为了二代的造型能给玩家们留下深刻的印象，制作小组将二代的人物采用3D绘制，并加入了许多可爱的动作，而且还为角色增添了喜怒哀乐的表情。相信在游戏中，展现在玩家面前的将是栩栩如生的角色，到时一定会令你惊喜不已。说到角色在这里要特别值得一提的是，在《世界之旅Ⅱ》中有4位大家非常熟悉的角色加入，分别是《绝代双骄》中的小鱼儿、小辣椒张菁以及《超时空英雄传说》中的刑天和美女芙蓉。就这4个角色设定而言，宇峻似乎已走在了大宇的前面，设想一下如果狂徒将李大侠一家加入到《大富翁Ⅳ时空之旅》中，那些《仙剑》迷还不都跪在《大富翁Ⅳ》的石榴裙下，不过话说回来，对玩家来说加入个精灵古怪的小鱼儿就未必是件好事，在游戏中大家要处处谨慎，一不小心就会被小鱼儿捉弄个半死。

技能设定

在一代中不同的角色有着特有的技能，这一点在《世界之旅Ⅱ》中当然很好地被保留下来，并将所有角色特技增加到3种，而且每一种特技作用在不同角色上的效果完全不同的，如果你头脑发热想用坑蒙拐骗的手段去对付小鱼儿，那么绝大多数的结果是你“赔了夫人又折兵”。在设定方面《世界之旅Ⅱ》还有一项创新就是对属性进行的新的规定，属性可以决定的事件发生的结果，因此在游戏之中又多了一项任务就是提升自身的各项属性，这是不是有点养成类游戏的味道。

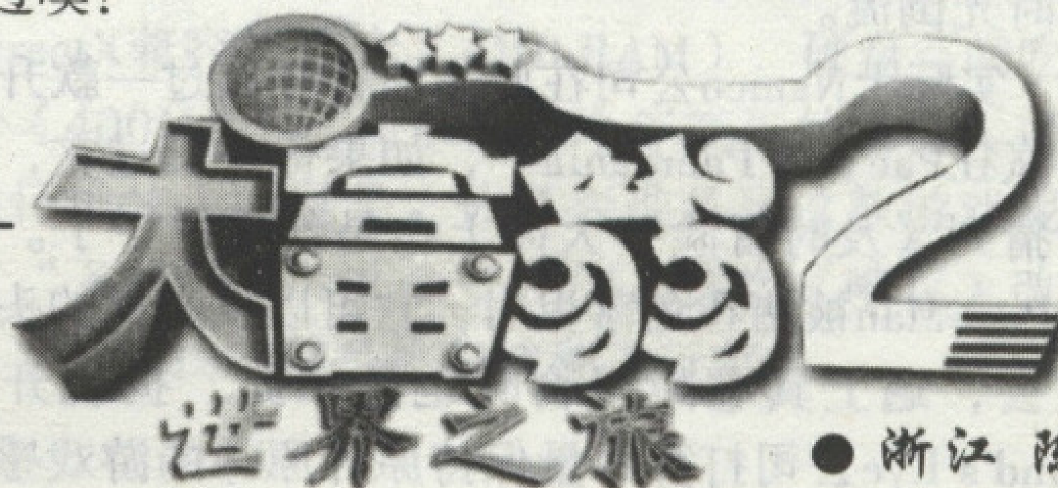
生财之道

既然是大富翁类型的游戏，赚钱自然是这一类游戏的永恒主题，在《世界之旅Ⅱ》中除了继承一代产业赚钱方式之外，又为玩家特别设计了“购股投资”、“营运支援”和“对外营收”3种赚钱的方法。其中“购股投资”是分享你所持股企业的利润，而“营运支援”则可以让你的产业利润增加，“对外营收”最有趣的自然是说白了就是向其他大富翁剥削财物。另外在《世界之旅Ⅱ》还可以从总部中获取更多的利润，你可以对总部先进行特定的开发，如打捞沉船、开矿，这样每次就可以领取一定的开发金。

网络对战

在笔者的印象中支持网络对战的大富翁游戏少之又少，主要原因是大富翁游戏所采用的回合制模式并不适合网上对战。为了改变这一状况，《世界之旅Ⅱ》特别采用了即时回合制来进行游戏，每一回合均有时间限定而且所有人都一起行动，此外就连股市交易、商品拍卖都采用即进方式处理，慢一步就有可能失去商机，甚至成为卡片、道具的受害者。这倒是应了一句老话“先下手为强，后下手遭殃”。不过如果你与电脑对战，那依然可以选择采用传统的回合制，必竟即时游戏并不适合每一个人。

总之《世界之旅Ⅱ》可以称得上是部不错的游戏，如果你想参加这次全新世界之旅，就千万不要错过噢！



● 浙江 陈贤

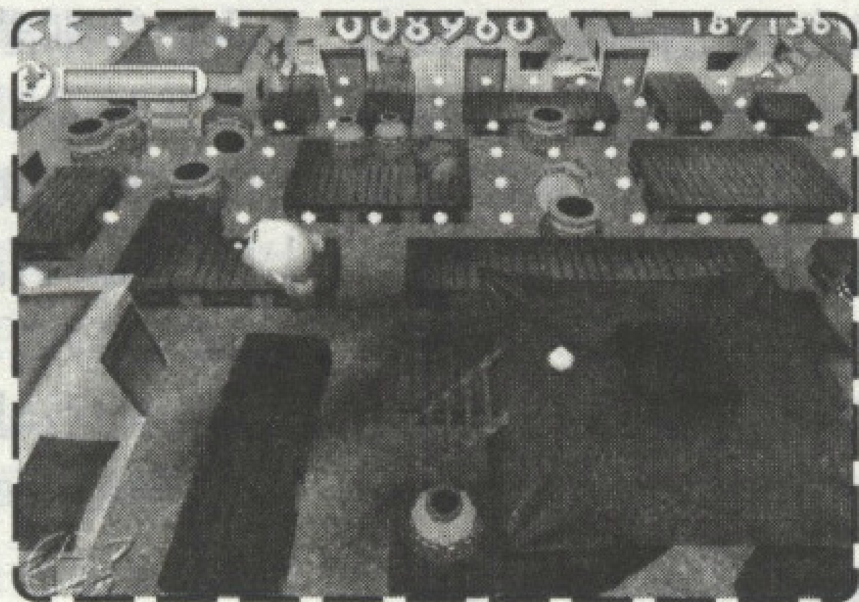
Pac-Man 及时冒险

Adventures in Time

山东　草组长

说起来快有20年了，那时笔者所在的办公室摆上了一台苹果机（5万元白花花的银子），10兆硬盘（8、9张软盘的容量），在几千份资料的数据库中找出你所要的资料，大约需要20分钟（这项“神奇”的功能引来了大量的参观者，大家啧啧称奇，佩服不已）。然而真正让年轻人钟爱这台机器的，是硬盘里那个叫Pac-Man的游戏软件，在迷宫似的通道里，有一个大嘴（小偷）在吞吃小豆（偷东西），另外有4个英国皇家警察的帽子在包抄围堵它。这就是当时人人喜爱的Pac-Man，一个让大家都神魂颠倒的游戏，一款在老迈的机器上演绎出的精彩较量。

如今这款古老的游戏也将出现续集：《Pac-Man——及时冒险》（Pac-Man: Adventures in Time）。可以想见一切都将是三维的，甚至还有了故事背景。小鬼入侵了Pac-Man的家园，盗走了它们星球上的5个魔法球，把它们释放在5个区域。这些魔法球是维护星球核心必不可少的，玩家你（Pac-Man）必须及时地将它们收集起来，拯救你的家园。Pac-Man现在的身份是个教授，你通过教授实验室的时空隧道可以到达这5个区域，挫败5个小鬼，将5个魔法球完璧归赵。听上去好像很复杂？其实不然，这款游戏的最大魅力就是它的简单和易上手性，你不过是在5个不同的地点做着相同的事情罢了。甚至就连你当年的老经验、老策略也可以原封不动地搬到这里来派上用场，第一次出手就不同凡响，显露出你的老鸟风范。同时你在如今的高端机器上听到那些熟悉的声音时，你会疑心时光倒流。



实际上Namco公司在此之前曾经出过一款升级版《疯狂Pac》（Pacmania），如果你曾玩过它，你就会猜到《及时冒险》大体上会是什么样子了。例如当Pac-Man被堵在角落里时，它可以从小鬼的头上跳过去，遇上其它障碍物时也是如此。据说开发者Mind's Eye公司打算尽量保持原汁原味的游戏感受，同时尽量增加一些能给玩家们带来乐趣的东西。所以这款游戏在很大程度上是对当初那款游戏的打磨上光，也就是我们常说的“翻新”。它的市场目标显然有两个：一是瞄着当初的老玩家，二是争取更多的新玩家。如果你拿不出大量时间来玩大型游戏，只能在零碎空闲时间中小试一把，那么你会很容易喜欢上它（当年有个同事下班时说玩两把就走，结果在那里呆了一个通宵）。

续集开发工作的最大难点恐怕就是将它转换成3D时所需的考虑了，不是说技术上的困难，而是在如何保持游戏的原有操作感上。习惯了鸟瞰迷宫的玩家，是否能接受3D的45度视角呢？开发者考虑再三，最后决定尽量将一切都搞得简单些，保持明快、欢乐、清新的色调，而且在视觉上让一切都一目了然。由于这一次是专门为PC平台设计的，所以画面极为细腻，所有的东西都十分平滑，没有锯齿边缘。如果在1024分辨率下玩它，你所看见的画面一定会使你大吃一惊，赞叹不已，只能用赏心悦目来形容。那个Pac-Man圆滚滚的造型可爱极了，想必将来会制成玩具出售。不过简单的概念仅仅是在表面上，在内涵方面开发者却绞尽脑汁，翻出许多新花样，机关密布。例如在你试图上山时，山上的巨石会滚落进迷宫中挡住去路。迷宫有时在丛林中，有时在管道里，有时甚至会在圆球上。你会遇上楼阶、梯子和喷火的巨龙……这些只有到时自己去体会了。

《Pac-Man——及时冒险》共有45关，场景中甚至会出现埃及、中世纪、原始森林和未来世界。开发工作目前已经接近完成，上市日期定在今年9月。这是一个“咀嚼”的游戏，一个大嘴在飞快地吃着小豆。这么简单的游戏何来那么大魅力呢？还是那句老话：一切试过便知。

喷气战机IV

JETFIGHTER4:FORTRESS AMERICA

山东 十里明川

旧金山大街上硝烟弥漫，空袭警报令人惊悸，无数喷气战机在空中往来穿插，俯冲轰炸，而远方的朝霞依然和往常一样绚丽。你可以拍下照片，向人证明你目睹的惨况，或许会使人一时真假莫辨，因为画面看起来太真实了。

《喷气战机Ⅳ——美国要塞》（JetFighter 4: Fortress America）从属《喷气战机》系列，这个系列也是游戏客栈里的老房客了，它第一次露脸是在1992年，在飞行模拟游戏领域很出了一番风头。什么？没听说？好吧，我也是第一次听说，只因以前没太注意这个领域。它当时就在技术允许的情况下尽量使画面显得好看，结果就卖出了几十万分拷贝——说明人们还是喜欢漂亮的游戏。如今Mission Studios开发小组正兴冲冲地赶制它的第四代，预计今年秋天便可上市。从游戏抓图来看，实在是漂亮极了。

游戏中的战机型号有雄猫F-14、猛禽F-22和大黄蜂F/A-18，都是些闻名遐尔的空中杀手。选好型号后，你就要为它们加载，加载的武器有“空对空”、“空对地”、或者是“混合型”的。当空中出现敌机的影子时，你可以使用导弹远距离将它们击落，也可以使用机头的加农炮与它们在空中“撕咬”一番，显示一下“王牌飞行员”的本色。如果要对付的是地面目标，你可以使用曾在海湾战争大显身手的激光制导炸弹了，那东西可以精确地钻进烟囱爆炸，它的名字叫GBU 24 2000lb。当然还有更新式的LANTIRN系统可供选择，那是专门对付不会飞的东西的。

比较一下近来几款流行的飞行模拟游戏，《喷Ⅳ》似乎相当具有特色。首先，它不像其它同类游戏那样过于“仿真”，逼迫玩家去学习一大堆操作（这或许是飞行模拟游戏至今不能成为游戏主类的最大障碍），你只需用几个键便可操纵一切。这样你就可以把更多的注意力放在游戏的其它方面，体会游戏中的经历，或者是作战的乐趣。骨灰级的飞行模拟玩家或许会觉得这款游戏不够过瘾（他们最大的理想是某一天开一架真飞机上天），而大多数玩家不会抱怨操作的简化，他们关心的问题是：“我能上天玩玩么？”应该说《喷Ⅳ》最关注的是后者，为普通玩家提供真正意义上的“空中休闲”，那才是它瞄着的市场。

开发者告诉你：“天上真的很好玩、很简单。”他们还制作了一大堆各色各样的空中爆炸效果来吸引你——绚丽的火球，四下飞溅的残骸。你的屏幕上还会出现“烟轨”效果，这可是有史以来做的最逼真的，让你观赏导弹追击敌机的景观。如果你仅仅是上天玩玩，用不了多久便会厌足了，你作战总得有个理由呗？可惜目前还不知道游戏的背景故事，不知是外星人入侵还是第三次世界大战。从游戏的名称来看，似乎是大规模的战争。开发者说游戏中真的有旧金山全市的三维地图，完全是依照现实中的建筑再现出来，相当细腻，如果你没去过旧金山，不妨拿它作你的旅游导图。无论如何，这次你真的有机会像美国大片中那样，驾驶战机从金门桥底穿过了，或者让机翼下的强气流扫过平静的河面（有后视镜么？）。你可以方便地掌握整个战场的情况，清楚自己所在的方位，据说游戏还提供了卫星视角。

《喷气战机Ⅳ——美国要塞》对玩家机器的要求是P333MHz，CD-ROM drive，32MB RAM，以及与DirectX兼容的3D卡（4MB RAM），硬盘空间吃的不少（400MB）。如果你是今年新买的机器，可以说胜任愉快。问题是，你是否准备玩这款游戏呢？别被“飞行模拟”几个字吓倒，这次《喷Ⅳ》改弦更张了，它找的就是你我这种飞行菜鸟。



熟悉日本漫画的玩家一定知道《龙机传承》这部作品，其实根据漫画改编的游戏也已经出到了第三部，这就是《龙机传承Ⅲ——黄昏使者》。该游戏的制作者就是因为《无人岛物语》而家喻户晓的日本KSS公司，所以这部战略角色扮演游戏可以说是相当的有来头。

因为游戏剧本是根据漫画的精神改编延伸出来的，所以游戏的情节非常引人入胜。《龙机传承》系列的故事讲述的都是人类与代表邪恶的毁灭之神“邪龙”的斗争。在《龙机传承Ⅲ》的序幕中，神龙巫女克丽亚为了拯救人类，牺牲自己的生命将邪龙封印。而她的恋人西恩在目睹克丽亚的牺牲后，认为是人类统治者为了保全自己的性命杀害了唯一能够制服邪龙的神龙骑士，而克丽亚也是人类为了拯救自己的牺牲品。性格偏激的他不仅没有听从克丽亚临死前的叮咛，而且发誓要向世界报复他的不满。

在打败邪龙后人类也得到了苟延残喘的机会，卑鄙的统治者掩盖了一切事实的真相，群魔大战的故事似乎只成了一个遥远的传说。但是西恩的复仇开始了，他不但要释放邪龙，而且要借助神龙骑士和邪龙的力量，这样做的一切目的就是征服世界，消灭人类……

游戏的剧情可谓规模宏大。而游戏中的主角也多至20余人，除了本作的新主角谢里斯外，还有带着神龙巫女血统的神秘少女，被精灵抚养的人类男孩，为复国而努力战斗的国王……这些角色都有非常鲜明的性格，而他们的人物设定画面也恰当地展现出他们不同的性格特点。也正是因为有这么多形形色色的人物，《龙机传承Ⅲ》的故事情节才能够跌宕起伏，引人入胜。

游戏的画风当然是日式卡通的唯美风格啦。虽然256色的画面在场景的表现上稍嫌不足，但是因为游戏的场景可以说是由中世纪文明和传说的机械文明融合的，所以风格还比较独特。再加上KSS卓越的绘画功底和优秀的配色，所以画面看起来十分和谐悦目。

作为一个RPG游戏，《龙机传承Ⅲ》很有自己的特点。首先游戏设计了一个特别的“影集”模式。在这里可以存储游戏中出现的CG画面，如果游戏进行到一定阶段，玩家就能在“影集”中回顾所经历的游戏过程，回味那些精美的画面。

其次是游戏增加了一种前作中所没有的“流导石”系统。平时化身为小动物的流导石不但在战斗中可以变为各不相同的武器装备，而且还能彼此合体变身成具有强大杀伤力的生物。这和主角本身拥有的必杀技和魔法可不是一个概念，恰当地运用流导石的强大功能，可以使战斗变得更加轻松。

还有一点就是游戏的剧情部分是配上了全程语音，虽然汉化的程度还没有作到重新配音（这个要求也太奢侈了吧？），但是经过专业演员的演绎，即使听不懂日语也可以感觉到剧情的气氛。游戏的音乐也很不错，虽然用的不是CD音轨，但是所有曲子都很动听，而且很适合游戏的各个场景。

《龙机传承Ⅲ》的战斗模式是回合制的战棋模式。敌人分为“人形敌人”和“妖怪敌人”，消灭前者能得到经验值，消灭后者则得到金钱，不过携带的金钱越多，在消灭“人形敌人”后得到的经验值也越多。很有意思的是，敌人在夜间的攻击力和活动能力都上升不少，所以安排角色在战斗中的行动是需要格外留神的，就象和高手下象棋一样至少要考虑到几步以后的行动，而且还要考虑昼夜交替的因素。每个主角的属性和状态将近20种，在战斗的时候也要充分考虑到他们各自的特点。

要说有什么缺点的话，主要是觉得战斗的动画太逊了，虽然是全屏动画，但实在是无法和游戏中那些精美的静态剧情画面相比。还有就是虽然美工的配色技巧高超，但256色的画面仍显得过时了一点（也许这也是日本游戏的传统？）。

总的来说，作为一款小品式的战略角色扮演游戏，《龙机传承Ⅲ》凭着曲折的剧情和比较到位的游戏性还是值得一玩的，应该能够受到热爱日式RPG的玩家们的喜爱。

这里介绍的是一款第三人称射击游戏，《神智——艾肯的法宝》（Sanity：Aiken's Artifact）。可以明显地看出，这款游戏受了另一款游戏《魔法——导牧》的很大影响，走的是与大多数同类游戏不同的路子。它可以说是个超人表演的舞台，游戏中的角色大都具有天赋异能，也就是传说中的通灵者，很有一些异类的味道。



虽说是一款射击游戏，它的故事性却十分浓郁。这是十分罕见的，射击游戏向来注重给玩家提供惊险的战斗，注重故事性是角色扮演游戏的专利，现在两者之间的界限越来越模糊了。游戏的背景放在不远的将来，科学家艾肯在中东发现了一个法宝，它可以使人类的能量得到充足开发（你问怎样开发？当然是人类大脑的潜能啦，笨）。乌拉，人类终于找到了通往地狱……我是说通往梦幻之门……的钥匙。不过这些特异功能有些靠不住，使用这种功能人渐渐地会发狂。真是个愚蠢的法宝。可以想象，人类社会出现了这样一群不法之徒，他们依靠这种邪恶的法术要挟政府和公众，稍不如意就要兴风作浪。政府开始坐卧不宁了，不幸的是，要想对付这群现代的魔法师，他们必须雇用同样具有这种功能的通灵者。这种人的处境可不太美妙，他们一方面得不到政府方面的完全信任，另一方面又被同类视为叛徒，恨之入骨。恨就恨吧，反正这些人的使命就是把同类人送进坟墓。你扮演的角色叫凯恩，一个被判了缓刑的通灵者，罪名是纵火。你的对手是比你还有能耐的通灵者，吓住了吧？

这款游戏的实际感受介乎《暗黑破坏神》与《疗养院魅影》之间，界面十分简单，行走、找寻物品，战斗、谈话都可靠鼠标完成，是“一鼠走天下”的那种。如同角色扮演游戏一样，游戏世界中到处都是宝物，它们一方面可以帮助你提高法力和战斗力，一方面还可以牵引故事情节向前发展，同时还起到了烘托气氛的作用。你在游戏中有一把手枪，可惜它派不上多少用场，要决斗还得靠法力。开始时你的法力有限，仅会纵火而已。而后你逐步会学会施放火球，让双手燃烧以便用火拳击打敌人，圈一道火墙保护自己，或者召唤一个恶魔助阵。游戏中的十大恶人各有不同的脑术，都反映了他们所代表民族的文化背景。例如“巫毒大师”能够像传说中那样召唤僵尸，投掷死亡符咒；“埃及女巫”能够召唤木乃伊和愤怒的太阳神；“计算机虫”能够召唤纯粹的数字力量等等。

开发者在控制法力的设计上颇具想象力，屏幕上除了一个表示健康值的“柱”之外，还有一个表示心智健全值的“柱”，不同的法力所使用的智力不一样，都可以在这里显示出来。如果你滥用神智，使它的值变为零，你的角色就会发狂，四下滥施法力，很难被你控制。听任这种状态持续下去会导致大脑爆炸，所以你只好停止使用法力，或者尽快找一样能使神智冷静下来的东东（水龙头？）。

山东　十里明川

如果你是个连线作战迷，这里有一项秘密告诉你。在游戏上市以后，别忘了时常去开发者的网站走走，你会有意外收获。他们会时不时地制作一些好东东，等候你去拾取，在你与别人连线作战时，便可打对方一个措手不及。对方要想获得同样的技能，也必须去网站走一趟。这些宝物都有编号，将来可以抽奖，获奖者会得到一次旅游机会，但愿在旅途上不会遇上黑心通灵者。

《神智——艾肯的法宝》定于今年秋季上市。眼下大部分工作已经接近完工，试玩的部分十分稳定，看来不会跳票。一但它如期上市，我们的心智将迎受前所未有的考验。愿正义之光永照，使我们能够远离心魔，在黑暗的征途上永不迷失！

特种兵山姆

Serious Sam

山东 启龙

恐怕没人会怀疑，喜欢第一人称射击游戏的玩家，大都是些比较新潮的人。然而仔细观察一下，情况未必如此。说来有些难以置信，他们有时表现得相当安于现况，很少抱怨此类游戏中某些新作技术上明显滞后的事实。今年上市的此类游戏中，不少仍旧使用了Quake2、LithTech、以及《虚幻》的horsepower引擎。即使他们听到某款游戏使用的是1996的老迈引擎，依然能做到不动声色，泰然受之。以上提到的几个引擎纵然再好，可它们竟能雄霸数年不让位，不能不说是FPS游戏的悲哀。

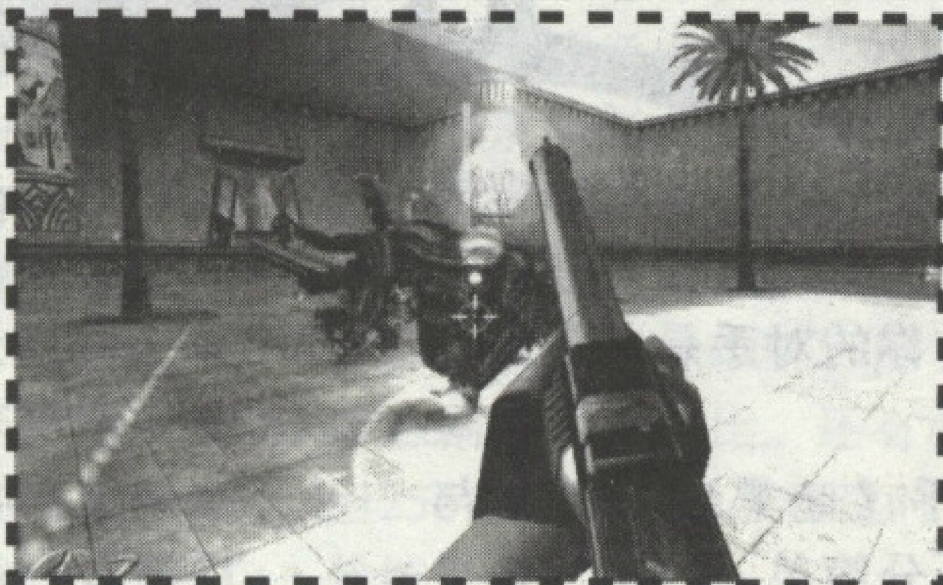


《特种兵山姆》（Serious Sam）的出现给这个领域带来一股清新之风，它带来的不仅仅是一款新的FPS，还有一个全新的引擎。开发者Croteam相对来说是名不见经传的新人，他们的“拜山帖”是一个完全由自己开发的Serious引擎，显示了不凡的3D技术功底。幸运的是，它的试玩版不仅赢得了媒体的广泛赞誉，而且得到了玩家的认可，玩家们在网上纷纷传告，提醒同好不要漏过了这款佳作。“动感强悍！潮水般的敌人蜂拥而来！”他们认为这款游戏可以与DOOM相媲美。新来乍到的Croteam听到玩家们这样说，心情之美自然难以言表，谁都知道DOOM在这个领域意味着什么。

游戏的背景放在人类不久的将来。在一次星际旅途中，人类遭遇了徘徊在银河系的恶魔——地球古老的邪恶幽灵，名叫Tah-Um，大体意思是“恶名昭著的智力”。这种没有人味的生灵以屠杀宇宙中的有机生命体为乐，已经消灭了好几种宇宙文明，根本不给人类谈判的余地。不过这时的人类并非它想象的那样不堪一击，人类已经从灭绝的Sirius族那里学了一手：时间锁定术。利用这种法术，人类可以将特种部队的资深战士“严肃的山姆”传送到古埃及年代，找寻Tah-Um，趁它羽毛未丰时干掉它。这个游戏背景让人想起好莱坞的时空大片，不过玩家在游戏中遇上的战斗肯定要比电影主角多。

据开发者声称，这是一款空前激烈的射击游戏，其感受就像在玩街机一般。奇异的异度虚空，高科技武库以及神秘的古老魔法混合在一起，再加上主人公山姆在古埃及和异星球之间往返穿梭，使这款游戏具有一种强烈的新鲜感，令人耳目一新。他当然不是在作星际旅行，一路上他会遭遇无数的恶脑爪牙，披荆斩棘，所向披靡。奇异的世界也为艺术家们提供了广阔的想象余地，使他们笔下绘制的场景非常具有震撼力，使游戏既有可玩性，亦有观赏性。而这一切都是在Serious引擎那魔法般不可思议的神奇功能下实现的，关于这个引擎，开发者列举了多达59种特性，颁布在网上，蔚然可观。这些特性看了有些不知所云（一大堆的专业术语，笔者有自知之明，不敢乱说），有几条看着明白个大概，揣测起来可能是说图像有了景深度，光影和贴图都是即时计算出来的等等。这就是说，至少游戏的画面有得一瞧。

开发者并非在炫耀他们的3D技术，毕竟他们不需要靠这些技术拿什么3D毕业证书。他们一再声称这些技术都会使得游戏更具可玩性，能让玩家玩得惬意才是他们的最终目的。游戏的重点放在单人游戏内容上，让你对付由电脑操纵的具有智能的敌手。虽说也提供了多人连线功能，但那不是开发者的主攻方向，他们主要想在单人游戏内容上与其它FPS大作竞争一番。他们的想法简单而实用：找出DOOM和Quake系列的不足之处，并超越之。正是这些简单的想法，使他们的游戏具有了非凡的品质，赢得了一片叫好声。



《特种兵山姆》预计要在明年某个时候上市，原因是他们还没有与发行商签约。目前已经有好几家大牌发行商表示了兴趣，一旦敲定下来，这款美妙的游戏也就离我们不远了。

一说起卢卡斯艺术不少玩家就会联想起著名的《星球大战》系列，其实除了《星球大战》系列之外，这个知名的公司还有一个广受玩家们欢迎的游戏系列，读到这里相信不少资深玩家已经猜到了那就是《猴岛小英雄》系列，在刚刚闭幕的E3展上卢卡斯艺术公布了他们最近开发的作品《猴岛小英雄Ⅳ》。

猴岛小英雄Ⅳ
逃离猴岛

如果你是《猴岛小英雄》系列的老玩家相信你一定对3年前的那个《猴岛小英雄Ⅲ》颇有微词。这倒一不是《猴Ⅲ》的画面不够精美，而是因为由于当时3D画面已开始展露头角，而《猴Ⅲ》的画面依然停留2D阶段，这一点多多少少给这个可以称得上经典游戏留下了少许的遗憾。在经过《星球大战》系列和《冥界狂想曲》的磨练之后，卢卡斯艺术的3D制作水平已经可以称得上炉火纯青，从卢斯卡艺术公布的几个画面来看，游戏的3D视觉极佳，尤其是对光影的处理更有独到之处，无论是屋内微微颤动的烛光，还是阳光照耀下游戏人物的身影一切都表现得极其真实。在此要特别值得一提的是游戏中的3D人物造型十分可爱，人物动作栩栩如生，这一点更令该游戏增色不少。



以往《猴岛》系列中以黑暗作为游戏画面的主题，从而达到烘托出恐怖气氛的效果，而在《猴岛Ⅳ》中却一改黑暗作为游戏的主题，而破天荒的采用了简捷明快的亮色作为游戏画面的主题。不少玩家认为这个设定似乎与以危机四伏的故事情节相违背，不过《猴岛Ⅳ》的制作者却认为，只有在危机潜伏于平谈之中时才称得上真正的危险。同时在《猴岛Ⅳ》还会和以往一样会有一些搞笑的成分，想必明亮的视觉效果能更好的表现游戏中的幽默气氛。

《猴岛Ⅳ》的故事被安排上前一代的若干年之后，Guybrush解决完LeChuck之后与Elaine结婚，他们两人一起度完密月回到了达米利岛上。却发现Elaine已被宣布死亡，其间却发生了一些令人匪夷所思的事，于是Guybrush和Elaine只得去财富岛拜访Marley，并在一个偶然的机会发现了一个险恶的阴谋，随着故事情节的深入，Guybrush和Elaine将与神秘好战的澳大利亚大陆的开发者以及当地的海盗们展开一场生与死的较量。

解谜也是这类游戏的一大特点，不过3代的谜题实在是实在是难得有些变态，一些匪夷所匪思的谜题令笔者伤透了脑筋，其中有一个用钻石划破玻璃出逃细节看似简单，可笔者就是没想到（据说这个方案令祝佳音也想了三天三夜）看来《猴》系列的谜题的确有较高的难度，但愿《猴Ⅳ》在谜题设计方面，不要再增加过高的难度。

据《猴岛Ⅳ》的制作者称，目前《猴岛Ⅳ》已进入到最后测试，上市时间初步定为今年秋季，相信届时《猴岛Ⅳ》会给期待已久的玩家一份惊喜，无论你是《猴岛》系列的老玩家还是新朋友千万不要错过这个游戏，对了玩这个游戏时最好准备一本英汉词典，游戏中的英文对话可不是一般水平的玩家所能接受的。

浙江 陈贤

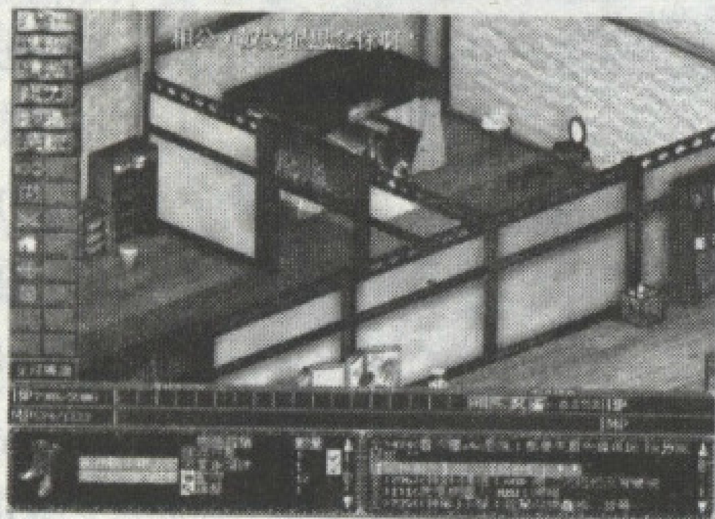
遥远的三国时代，是中国历史上最动荡不安，同时也存在最多流传千古的英雄事绩的年代。在这短短不到50年的时间中，多少人为了完成统一天下的美梦付出了残烈的代价，终于成就一方霸业。却也有多少人为了追求自己的梦想放弃家庭、亲人，到头只落得黄土一杯。试想，当你置身于这个波澜壮阔的大时代中的话，你会希望成为一个什么样的人？是如曹操、刘备般怀抱伟大理想的一代枭雄？是如同诸葛孔明、周公瑾般为了自己的理想而鞠躬尽瘁的谋略军师？是如关羽、赵云般威震天下的猛将，还是当个甘于平淡生活的市井小民？

以三国为背景的游戏历来在玩家心目中占有很重要的地位，从光荣公司的《三国志》系列和智冠公司的《三国演义》系列，你的梦想，你的选择，由你自己作决定！

网络三国

北京 小眼镜儿

第一套从服务器到客户端皆由国人自行研发的软硬件网络结构，此特性使得未来与硬件结构配合时能有更大的弹性与最好的执行效率。《网络三国》是一款超虚拟的网络RPG游戏，而且从头到尾全部由中国人自己开研自发，绝对没有半点虚伪作假。《网络三国》的世界是一个全新的世界，不再像以往的三国游戏分成许多“时期”。《网络三国》体贴的设计了储存档可随意搬离的功能，让你在某地的服务器上建立了惊人的霸业后，可随时用同样人物转站其他国家或其他地区的服务器耀武扬威，角色不必重新练过，达到真正无国界。此外玩家只要找到志同道合的朋友，便可透过结拜指令，与其他地区的英雄好汉结拜为兄弟姐妹一起行动执行任务、真正有福同享，有难同当，还有特殊的频道让你们可以讲悄悄话哦！



《网络三国》是一款互动式的角色扮演游戏，在虚拟的三国网络世界，玩家面对的伙伴不再是冷冰冰的电脑，而是来自其他地区借由游戏抚慰心灵的真实灵魂。玩家可以在虚拟的烽火世界里，选择成为一个举世闻名的红顶商人、华陀再世的神医、或是权力在握的诸候大将！一切的一切全部自己决定，玩法最自由、最自在。

你面对的将是最真实的人类对手，不同于一般电脑人工智能的局限设计，唯有真正的强者，才能在众多对手中脱颖而出。练功、赚经验值、PK……这是一般网络游戏不变的枯燥定律，然而这样的单调过程是否能为玩者带来最大的乐趣？

《网络三国》不只是单纯的角色扮演游戏，游戏中也有策略与养成的部分，玩家扮演的角色在游戏中会跟随时间的消逝而年纪渐长，玩家可以在游戏中娶妻，孕育下一代，培养继承人，继承你的霸业江山。

游戏中多达140几位重要npc，每个人熟知的三国历史人物都会在《网络三国》上登场，每个npc都有不同的个性，有的会交付玩家不同的概念，除了影响玩家之间的PK关系之外，还会率领数百武将有机会亲身经历“赤壁之战”！

为了让所有的玩家能够以最轻松、最无经济压力的情况下亲身感受《网络三国》的无穷魅力，《网络三国》游戏将以39元超平民价格反馈所有玩家，在前3个月并采取免月租费的方式，让所有玩家轻松上网飙三国。

为了应付四海之内的所有玩家，《网络三国》的地图规模之大也超过你所能的想像，整个游戏世界总共由13个区域所组成，每一个区域的大小都是40×40个（就是1600个啦！）。800×600屏幕大小的画面所组成的。如此广阔的江山，要完成一统天下的美梦可不是三两下就可以轻松完成的事喔！

而游戏中所有人的人物及物品，包括所有的场景，都是用3D物件所成的，而不是一般市面上看到的2D图形，所以在整个写实度跟质感上都有相当不错的表现。

《网络三国》并不只是一般练功、赚经验值、然后努力升级这般穷极无聊的游戏，事实上玩家能做的事可多了，除了高兴时可以发动大规模会战，还可以四处寻访游戏中神秘的NPC人物，看看能不能碰到些奇遇：或是捐个官来做做，过过官瘾；又或是找个老婆成家立业，将你的希望寄托下一代……

另外为了增加游戏的耐玩性与趣味性，在游戏正式上市后，还会再加入数个至数十个不等的任务设计，在每隔一段时间之后，还会陆续增加新的东东，让您的三国人生更加多采多姿态！！



北京 程嘉

版主手记

嗨！大家好吗？想来版主我已经消失了快有3个多月时间了，呵呵，多少有点“人间蒸发”的意味。不是我偷懒，而是这段时间一直在外出差，在中国的经济起飞点每天不知疲倦地为梦想奔波着，没有时间来和各位侃谈，真的感到甚是无聊。现在终于返京了，放下手上的琐事来和大家侃上一侃。先说说大气候，近来模拟器不很热了，起码不象现在北京的天气这样，每当我们上网找模拟信息的时候总是失望而归，每天就那么几个不痛不痒的模拟器……真让人提不起兴趣。但每天还是有成千上万的朋友光临模拟天堂，我们感到非常欣慰，所以我们会把信息拓展到每天的TVGAME+EMU新闻和软件以回报大家的厚爱！真希望模拟器的夏天快点来！好东西快点来！PS2、DC模拟器快点来！接下来让我们关注一下我们的英雄，中国最棒的模拟器的缔造者KERVIN（李可文），这个时候他还在与尿毒症这个无情的病魔做着殊死的搏斗。我出去3个月，KERVIN在这段时间里把DREAMNES做成了中国地区最棒的FC模拟器，并推出了DREAMNES 2000版。DREAMNES已经日趋完美了，但KERVIN的病情却一天天地恶化……虽然命运在一次一次地在愚弄着KERVIN，但他没有屈服过，他仍然在他的编程王国里畅游，用他的智慧为我们创造奇迹。

DREAMNES 2000 的发布主页上（HTTP://EMU.MYRICE.COM/DREAMNES/）KERVIN写下了这样的话：

因为我星期二很可能要动手术，所以现在就把这个版本发布出来了。自DREAMNES 1.3公布以来，我得到了大家很多的支持和鼓励，怎么着也得在这里表示一下吧。DREAMNES的水准已经很高了，只不过因为我没有那些奇怪的ROM，所以对MAPPER的支持不够多，如果以后有机会一定补上。这次发布的是DREAMNES 2000 B1，2000表示已有足够的水准，而B1表示还不是最终版，还有发展余地。倘若我手术作死了，那以后就没有DREAMNES了，不过要是没翘的话，至少还会再出一个升级版！

看到上面的话我感到很心酸，并不因为KERVIN是我的好友，而是因为KERVIN的信念和真诚感动了我。我感到世界很不公平，多数象我们这么大的年轻人还在无聊的酒吧和舞场里虚度着光阴的时候，我们感觉不到死神在我们身边，我们总会去说：咳！明天再努力吧，日子还多的很！KERVIN已经和死神做了长时间的谈判，我想人生中最恐怖的事情莫过于长时间地面对死亡，这种感觉所带来的窒息感足以摧毁一个人的信念，但KERVIN一直在奋斗，一直在用自己的方法与病魔进行着抗争。我们相信他的意志最终会打倒病魔获得最终的胜利。但现实的情况很严峻，这病需要大量的金钱支付医药费用！1个月1万多实在很过分，而且做肾移植的手术要花掉15-20万的费用，以目前的收入水平实在难以承受，所以KERVIN的母亲除了要照顾KERVIN的病情之外还在深夜里要做一些编辑文稿的工作以补贴家用。所以我回京后第一件事就是尽我所能来帮助KERVIN，但我不是富豪，没有万贯家财，还只是一个自我感觉良好的打工小子，收入不多只希望自己家里人能不愁温饱。所以我也只能拿出1000元来支援KERVIN，虽然数目甚微可能派不上用场，只是略表寸心，但我希望我们大家的精神支持能感动苍天让KERVIN战胜病魔早日康复。

最新消息：还好在2000年7月18日，李可文在北京某大医院顺利接受了肾移植手术，据悉术后比较稳定但现在还不能探望。我会一直和他的家里人保持联系以获得KERVIN的最新情况。为了让广大关心KERVIN的朋友放心我们会把情况及时发布在（HTTP://EMU.MYRICE.COM/DREAMNES/），如果您可以资助李可文也上主页联系我们。

最后愿上帝保佑！李可文可以早日康复！

版主手记

模拟器新闻联播

DREAMCAST完全依赖网络的运动游戏——《热门高尔夫》

正在开发中的DREAMCAST新游戏——热门高尔夫将是一个完全依赖于网络的运动游戏，这条消息是该游戏的制作人最近接受媒体采访的时候透露的。在这款新游戏中，玩家在对战的过程中可以和其他对手进行实时的对话和讨论，另外开发小组还开发了不少新颖的网络功能，以此吸引喜欢网络游戏的玩家。《热门高尔夫》最多可以让4名玩家同时游玩，而SEGA的服务器则可以最多支持数万个比赛同时进行。其他的相关细节将在今年的东京电玩展(TOKYO GAME SHOW)上公布。

SEGA AM1已经正式表示将把大型电玩版的SEGA《深海钓鱼》（MARINE FISHING）移植到DREAMCAST上，但是该公司目前没有透露DREAMCAST版的相关细节，只是表示将在今年秋天结束开发并上市。《深海钓鱼》是霸王钓鲈鱼（GET BASS）的续集，同样是使用NAOMI主机板开发的大型电玩游戏，尽管画面上的突破不大，但是游戏中增加了不少鱼类品种。

★SEGA游戏《深海钓鱼》（MARINE FISHING）决定移植到DC上★

喜欢《古墓丽影》（TOMB RAIDER）的玩家有福了，这个系列游戏中最新作品：年代记（CHRONICLES）已经确定，目前正在进行加紧开发工作，同以前一样，这款古墓丽影也将发表在多种平台上，不过首先可能是DREAMCAST。新款的游戏沿用了以前的冒险游戏情节和开发所用的游戏引擎，不过这次对游戏引擎做了一些改造，所以画面质量上会有较大的进步。为了卖关子，开发小组目前还是拒绝透露有关游戏内容的细节，不过相信最近会有一系列新的报道。

DREAMCAST版《古墓丽影V——年代记》正在加紧开发

《疯狂出租车》（CRAZY TAXI）的续集正在开发中

从SEGA独立出去的软件开发公司HIT MAKER（前SEGA的AM3）最近向媒体表示，由于市场反应热烈，该公司决定开始《虚拟网球世界》（POWER SMASH / VIRTUAL TENNIS）的开发工作。不过现在没有可以公布的任何细节，但主要的开发过程已经确定：先在大型电玩上进行开发，然后再移植到DREAMCAST上……另外，该公司还计划为最近大受好评的职业模拟游戏《疯狂出租车》（CRAZY TAXI）开发续集。不过游戏的主题可能将不再会是出租车行业，而有可能是其他的职业，比如新闻播音员等等。进一步的细节我们要等到下一次的大型电玩展上才能够知道。

ROCKNES最新发表了1.100版本

希望他能够尽快更新WINDOWS 版本。更新的内容包括：优化PSG，修正了PCM通道，修正了22.05MHZ取样率支持，增加了48.00MHZ取样率支持，修正了一些GUI的问题，增加了MAPPER #13,#42,#234和#90，还有…，多得都记不住了，下载下来看看吧！如要下载到HTTP://EMU.MYRICE.COM。

日本发表能够同时兼容DREAMCAST和PLAYSTATION的新型两用记忆卡

日本的网络游戏商店NATIONAL CONSOLE SUPPORT （NCS）最近发表了一款革命性的新产品——一种能够同时兼容DREAMCAST和PLAYSTATION的两用记忆卡，这对于同时拥有两种游戏主机的玩家来说，实在是一个再好不过的消息了。这个新款记忆卡的设计很巧妙：它的两端可以分别支持一种主机，玩家如果喜欢带着记忆卡找朋友对战的话，今后可以不用同时携带两块了。由于有这种特性，想添置新的记忆卡的玩家也可以考虑，既方便又省钱省空间。这款产品是由香港一家名叫EMS的公司开发的。

幻想模拟游戏“HUNDRED SWORD”正式发表

SMILEBIT（前SEGA第六研发软件小组）今日正式发表了“HUNDRED SWORD”。不过对于游戏细节，开发人员只透露了一点消息。HUNDRED SWORD是属于幻想模拟游戏，包含了网络即时对战的功能。单机上也可以4人同时游戏，因此多人对战可以说是游戏的特色之一。

游戏中出现的角色人物多达400人，当然还不包括数以千计的士兵。玩家可以在游戏中享受壮观的战争场面。这款游戏将首先发行在NET@（大型光纤游戏网络）版本，而后才是DREAMCAST版本。发售日期则还未确定。

NEO-GEO16位NEO－GEO的游戏还没有停止开发

在我们最近一次访问VINTAGEGAMING的时候，发现里面有一些很有价值的文章，现在我们有证据表明老式的16位NEO－GEO的游戏还没有停止开发。最近有很多开发商都计划发表这种游戏，他们包括：GHOST LOP、MARK OF THE WOLVES 2、METAL SLUG 4、NEO TURF GOLF 2、SNK VS. CAPCOM等等。

《最终幻想Ⅹ》最新情报揭秘！

《最终幻想Ⅸ》刚刚发表，我们就得到了关于SQUARE的下一个《最终幻想》系列的新消息。不知道这个消息是好还是坏，《最终幻想Ⅹ》将只有有线付费玩的版本，一切都是在线进行的……

ROM DOCTOR V1.11最新发表

ROM DOCTOR的更新速度也太快了吧，昨天刚刚发表了1.10版，今天又趁热打铁，发表了1.11版，非常及时地修正了昨天新发行的版本中的一些小BUG。如果各位想得到更多的消息或者下载最新版本。如要下载到HTTP://EMU.MYRICE.COM。

模拟器新闻联播

模拟心得选登

用PSEMU模拟FF9心得

北京 路菲

著名的日本游戏厂商史克威尔在2000年7月20日声势浩大地发表了最新大碟《最终幻想Ⅸ》。相信对于最终幻想系列游戏大家一定不会陌生吧，她以华丽的画面，美妙的音乐还有感人的剧情打动了不知多少游戏迷的心。我也是一个游戏迷，几乎到了痴迷的地步，《最终幻想》的7、8我都玩过，但都没有玩穿，要说原因，咳……其实很简单，自己没有PS（真是可悲）。但这样并没有减少我对这款游戏的热情。最近听说《最终幻想Ⅸ》已经在北京出现，而且比日本还要早，我几乎兴奋得欢呼起来。随后又陷入了无尽的沉默之中。对于我这样的对最终幻想如此痴迷的人，看着自己喜欢的游戏摆在自己的面前，却因为没有PS而无法畅游幻想世界那是多麽悲哀的事。而就在我一筹莫展的时候，我发现了一线曙光。对！用模拟器试试，死马就当活马医。可是我对模拟器一点都不了解，这真是书到用时方恨少。不过也没关系，我可以现学现卖。先到网上找有模拟器的站。虽说不懂，但是上网这么长时间也知道一些模拟器的名字。听说现在最好的PS模拟器是一种叫VGS的。但我试了一下，没有成功。没关系，失败了再重来。最后我终于找到一个模拟器，就是PSEMU。我想大家对这个模拟器应该很熟悉了。我就不在介绍他的历史了。我现在就把我用PSEMU模拟FF9的情况介绍一下，给那些和我一样的爱玩FF9而又没有PS的难兄难弟一点经验。好了，现在开始。首先你要有PSEMU和最终幻想的游戏盘。对了还要有一台电脑。（简直是废话）好了，设备全了，开始模拟。首先要启动PSEMU。因我用的是PSEMU PRO 1.0.21版的，所以对于其他的版本的PSEMU，我不枉加评论。书归正文，启动之后首先要配置一下。启动后会出现主界面，点击界面上的配置钮，会打开一个新的界面。在这里可以设置你的显卡、声卡和BIOS与CD-ROM。如果你的显卡是TNT的话最好用模拟器自带PETE'S OPENGL DRIVER 1.33，不过虽然可以玩，但是在战斗时图像错乱， 但是仍可以继续玩的。不会影响游戏进度。还有在一个场景切换到另一个场景时图像严重错乱。尽管这样，但还是可以玩的，效果还可以，而且在我的PⅡ450+64M+TNT216M上速度还蛮快的。还有一个KAZZUYA PRENGL DRIVER 0.4也是模拟器自带的，但是在游戏中图象上都是很大的马赛克。总体来说只要你配置正确的话，基本是可以顺利玩的。最主要的是绝对可以正常存取，这是至关重要。好了，我说到这，也差不多了，希望那些和我一样的FF迷却又因种种原因没有PS的朋友们，也可以享用这款经典之作，畅游在虚幻美丽的游戏世界里。需要PSEMU的朋友可以到HTTP://EMU.MYRICE.COM 下载。



杀出重围 Deus Ex

游戏类型：主视角射击
制作：Ion Storm　发行：Ion Storm
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

继《大刀》之后，Ion Storm公司又制作了这款名叫“杀出重围”的游戏，似乎由于约翰罗梅罗这个“动作大师”，Ion Storm和主视角射击游戏也结下不解之缘。尽管《大刀》引起了不小的争议，但《杀出重围》仍旧不受影响地大踏步向前，也许，争议更能证明它的成就吧。



在《雷神之锤》系列确立了霸主地位之后，其它主视角射击游戏就开始纷纷寻找出路了，其中最明显的就是在游戏中加入大量的RPG和冒险因素，以求在情节等方面增加份量。《杀出重围》在这方面做得尤为出色，它掺杂了大量的RPG因素和情节，使游戏可以在一定程度上按玩家的意思进行。徘徊在动作、RPG、冒险之间的《杀出重围》已经远远脱离最初主视角射击游戏的模式，所以笔者对它进行的分类也只是遵照习惯而已。

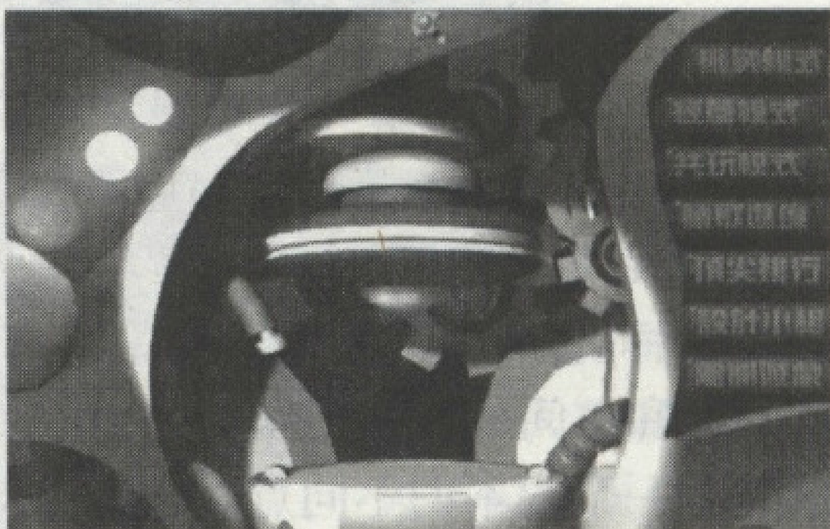
2052年，世界陷入极端的无政府状态之中，犯罪势力渗透到社会的每个角落中，同时，一场可怕的瘟疫席卷大陆。一个神秘的犯罪集团称乱崛起，并企图进行一个恐怖的计划，玩家作为一名干探，就担负起拯救人类的重担。失望了？又是个老套情节？就当你这么想的时候，剧情会峰回路转，这里我就不多说啦。

游戏的画面没有什么好说的，大家也该信得过Ion Storm。《杀出重围》拥有《虚幻世界》般的华丽和《命运战士》一样的真实感，整个场景都弥漫着末世的气息，使人深深地走进情节中。如果说《雷神之锤》在动作和对战上登峰造极，那么，《杀出重围》大概是想从另一个角度与之一争高下吧。

欢乐大亨

游戏类型：桌面益智
发行：博亚科技
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

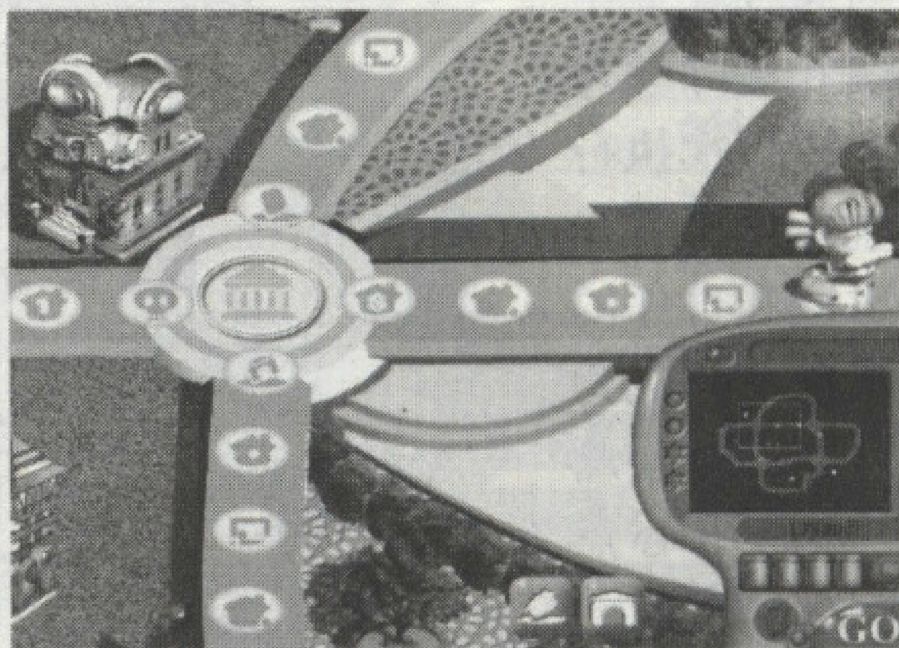
桌面益智游戏应该是最为大众化的类型了，所以《大富翁》等系列一直是最受欢迎的。尽管《大富翁》是同类游戏中的佼佼者，但在玩了太多之后，多少也会感觉有些厌倦，毕竟，新鲜感在益智游戏中的地位是很重要的。所以，每当我看到象是《非洲探险》、《欢乐大航海》等“旁门”，也是从不放过，《欢乐大亨》就是笔者最近发现的一款。



《欢乐大亨》在形式上是比较传统的，一共有3种游戏模式、3个场景，游戏人物十分丰富，并各具特色，只是在DEMO中玩家只可选用两个。《欢乐大亨》的画面以卡通风格为主，场景和人物均有细致贴图，配上人物细腻的动作和千种真人语音，使游戏自始至终在轻松的环境下进行。为了调剂气氛，《欢乐大亨》还设计了8种小游戏，玩家将在游戏过程中先后遇到。在《欢乐大亨》中，你可以看见不少新的东西，但始终缺少《大富翁》那样的大家风范。

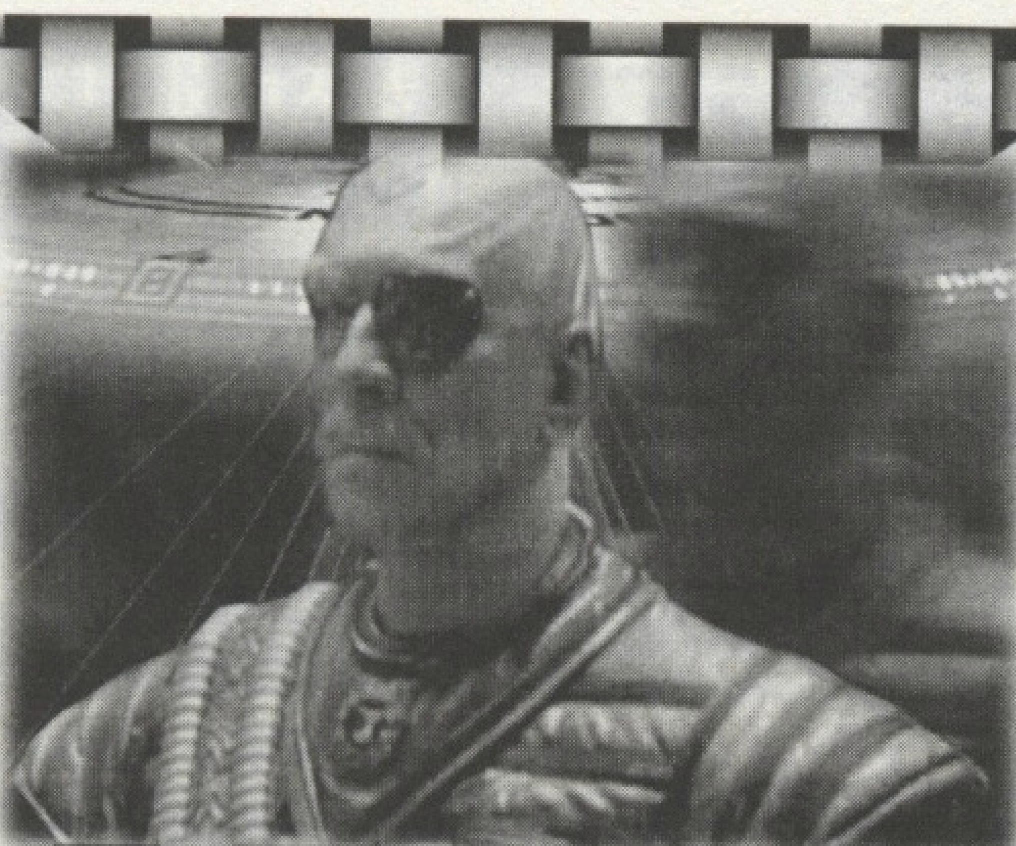


这类桌面游戏，最大的乐趣就在多人对战了，只有当一帮朋友围坐在机器前时，才能将乐趣发挥到最大，那时，至于玩的是什么，恐怕都不重要了。



STAR TREK KLINGON ACADEMY

星际迷航之克林贡学院



晶合实验室 奥杰

看到“Star Trek”的字样，你也许马上就会联想到《星际迷航记》系列。这个在欧美地区炙手可热的科幻题材曾经被接连拍成一部又一部的电影和电视剧，颇受观众的欢迎。当然有关《星际迷航记》故事的游戏也是一个又一个地推出，不过玩家对此众说纷纭，褒贬不一。前不久Interplay公司推出《星际迷航记》系列的最新力作《星际迷航记之克林贡学院》（Star Trek: Klingon Academy），引起了众多玩家的兴趣。现在就让我们看看这款游戏（以下简称《克林贡学院》）为我们展示出什么样的游戏世界。

现在的飞行模拟游戏和空间模拟游戏虽然非常相似，但是两者之间还是有一个根本的不同点。飞行模拟游戏趋向于空中的摸爬滚打，复杂的飞行操作有时候令人眼花缭乱，往往厚达400页的飞行手册只是教给你如何安全着陆；而空间模拟游戏侧重于游戏操作的简单化，基本上就是考验你手指尖的反应能力。Interplay此次推出的《克林贡学院》则试图打破两者之间的根本界限，将飞行模拟游戏的具体操作与空间模拟游戏的动作表现结合在一起。与以往不同的是，在《克林贡学院》中你控制的不是一架单人驾驶的战斗机，而是一艘搭载几百人的星际战舰。

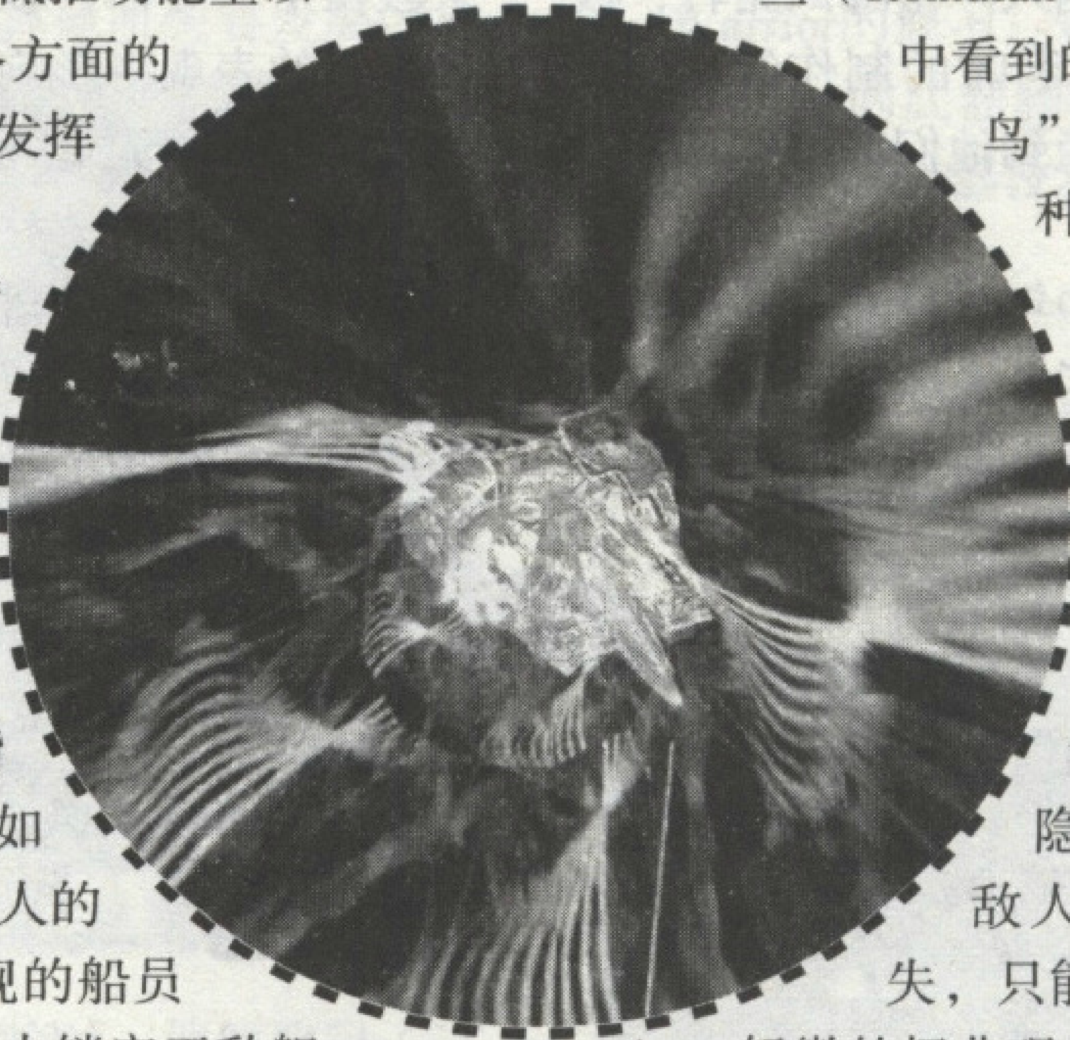
《克林贡学院》的故事发生于电影《星际迷航记Ⅵ——隐藏的国家》（Star Trek Ⅵ: The Undiscovered Country）所讲述的故事之前。你作为克林贡地区一个德高望重家庭中的有志青年，考入克林贡学院学习军事艺术，期望有朝一日成为星际战舰的舰长。克林贡学院的首席教师是Chang将军，他将一直辅导你进行一系列对抗星际联邦战斗的演练，其中还包括到中立地区和星际联邦辖区的真正战斗。在每次执行任务之前，Chang将军都会发表一篇关于荣誉、忠诚和责任的演讲，让你深切领悟如何成为一个优秀的克林贡战士。整篇的故事情节是游戏的中心焦点，这也使得《克林贡学院》成为继《银河飞将Ⅳ》之后又一个故事性极强的空间战斗游戏。

除了吸引人的故事情节之外，《克林贡学院》中战舰的操作也设计得非常细致巧妙，因为控制一艘搭载几百人的星际战舰毕竟不是一件容易的事情。Interplay选择的交互式控制设计虽然第一眼看上去非常吓人，但是几个小时过后用起来就会觉得非常舒适、快速和自然。游戏中所谓的Verbal Order System（VOS），实际上是一系列的分层菜单，控制战舰的所有功能。如果你的电脑上配置了游戏操纵杆，你就可以一只手握着操纵杆，另一只手按动键盘上的数字按键，轻松控制战舰的行动。

游戏中主要有8个菜单，每个菜单对应战舰的一个行动系统，分别是标准（Battle-Standard）、进攻（Battle-Offensive）、防守（Battle-Defensive）、秘密行动（Stealth）、搜寻隐蔽舰船（Hunt for Cloaked Ships）、撤退和修理（Withdraw and Repair）、击退敌人战斗部队（Repel Enemy Marines）以及特殊行进（Warp Out），而且单独指令的总数超过了100个。当你第一次接触这些命令的时候也许会觉得茫然不知所措，但是当你熟悉了指令的布局，对指令分类有了感觉之后，你就可以熟练地对星际战舰发出各种指令。在《克林贡学院》你会发现除了要掌握大多数空间模拟游戏中的标准指令之外，还必须考虑到安全、救治、损伤等方面的控制以及战舰整体的能量管理。你要知道每艘战舰上都有一支战斗部队，可以安排他们在登船战斗中进行攻击和防御；每次战斗之后，都要观察战舰成员的伤亡程度；战舰船体上的武器发射的



时候，会对船员造成伤害，但是对战斗人员却毫无影响；如果幸运的话，可以找到精英指挥官，对加强战舰某些方面的功能颇有益处。而合理安排战舰的整体能量则是最为关键的一个环节，比如增大用于医疗方面的能量以救治受伤的人员，降低推动能量以提高防护能量等，必须将战舰各方面的情况都考虑清楚，才能最大限度发挥战舰的作用。



另外，游戏还有一个显著特征是你可以对战舰发布持续命令。当战舰安全行驶的时候，你可以选择持续指令，让手下的船员自动驾驶战舰行进；当与敌舰发生战斗的时候，你也可以向战斗人员下达持续命令，指派他们不停地向敌人发动攻击。如果敌人逃跑，你还可以在追击敌人的时候发布持续命令，让驾驶战舰的船员紧紧追踪敌人，让战斗人员将炮火锁定于敌舰身上，狠狠地打击敌人。当你将视角镜头切换到战舰外面的时候，你会发现敌人被打得抱头鼠窜。

当你控制战舰行进的时候，你会感觉比较缓慢，不象驾驶Tie式战斗机那样风驰电掣，但是控制反应性良好，能够保证游戏的乐趣。战舰的运动还会产生惯性，战舰越大，效果就越明显，因此超级战舰在由开始启动达到最高行速或由最高行速达到最终停止之前都需要花上一些时间。另外，在战舰行进当中还要避免发生碰撞，无论是撞向敌舰还是运动的行星。因为碰撞之后，你的战舰会失去控制而改变方向，而且一艘战舰的转向运动通常还会引起一连串的链式反应。战斗场面越拥挤，碰撞现象就会出现得越多。所以说《克林贡学院》中的行进和战斗要比某些游戏中简单的指哪到哪和指哪打哪要复杂得多。

完成了25个紧张激烈的单人战役之后，你可以选择进行多人模式战斗、快速模式战斗或重玩任何一个已经完成的任务。在多人模式战斗中，你可以控制游戏中所有的星际战舰，通过Mplayer的支持，在Internet上进行最多6个人的混战，包括单人和团队的死亡竞赛。快速模式战斗是游戏中比较吸引人的一个选项。首先你要创建两个舰队，每个舰队可以编排任意战舰，接着挑选氏族，然后选择场景，最后开始战斗。你可以建立和攻击星际基地，让两艘超级战舰进行决斗或使用轻型战舰奇袭运输舰。同时还要留心黑洞的吸引力，它会改变战舰的航向。由于快速模式战斗是安排好的一对一较量，你可以充分享受其中的乐趣。

由于《克林贡学院》采用了最新的3D引擎，因此产生出来的视觉效果是非常惊人的。星际联邦和罗姆兰（Romulan）王国斜掠而过的战舰如同电影中看到的一样；凯旋而归的“克林贡之鸟”（战机）机翼上下调节进行各种高难度的飞行让人拍手叫绝；光子鱼雷等武器的攻击效果近乎完美。还有整个星际战场到处是罗列的星座和密布的星云，小行星以一定的角度运动，当其在太空中坠落的时候，表面上会出现各种光亮的不规则景象。在战斗中，当你的战舰进行隐身的时候会变成半透明状，而敌人的战舰则是模糊之后完全消失，只能看到所在的星际战场上有一点轻微的扭曲现象。特别是当看到一艘战舰毁落于行星之间的时候，不禁会让人想起《星球大战——杰迪归来》（Starwars：Return of the Jedi）结尾处超级之星驱逐舰（Super Star Destroyer）冲入死星（Death Star）的情形。此外，Interplay在制作游戏的时候使用了一种称作“Gisu”效果的技术，让每艘战舰本身都有几个关键的损毁点。这些损毁点被击中之后，你会看到战舰的外部船体脱落，或者整个战舰坠毁。

总的来说，《克林贡学院》是一款独特出众的空间模拟类游戏，操作多样，画面精美。特别是游戏中有大量的过场电影详述故事情节，使你在玩游戏的过程中，好象是观看了一部故事片。如果你喜欢空间模拟游戏，就不要错过《克林贡学院》，你会感受到完全的星际迷航体验。

总评 87

制作	Fourteen Degrees East	类型	太空模拟战斗
发行	Interplay	语言	英文
载体	CD×3	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





“这是一部大幅创新的幻想RPG游戏。游戏讲述的，是你所操控的英雄在一个高度互动的世界中史诗般的旅程。在你的旅途中，你将遇见许多NPC，他们的行动将与你的行动产生相互影响，同样还有许多怪物和其他敌人。其间，你还将陷入一个峰回路转，极富戏剧性的故事中。”来自比利时的制作组Larian Studios的项目主任Swen Vincke谈到他们的新作《神谕——谎言之剑》时如是说。

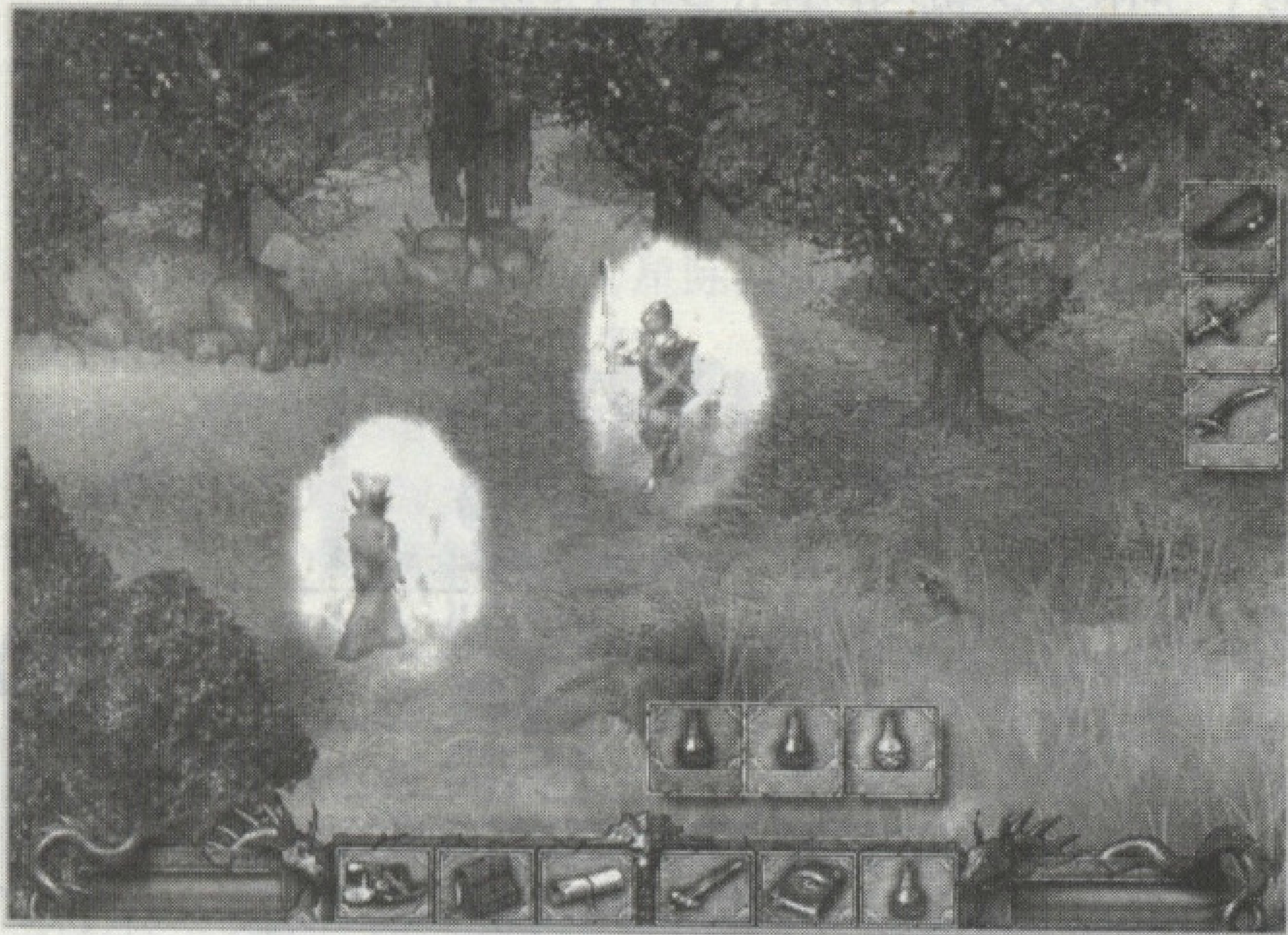
这个游戏的开发，始于1999年，目前已经完成了游戏的很大一部分，并且得到了令人欣喜的成绩。制作组认为，这个游戏将为RPG这个游戏类型带来某些全新的概念。

游戏的世界，将由超过7000幅地图构成。这些地图中的大部分都是互不相同的。游



星云创作室 Norris

戏的画面基本上采用精美的手绘图，部分使用瓦片图。而整个游戏的大地图将是连成一片的，游戏过程中无须考虑区域间的移动和读盘，这点将不同于Baldur's Gate的区域地图。要完成整个游戏过程，将花去一般玩家大约要用40个小时。



游戏的设定将给故事情节的发展留下广阔空间。这个世界中的7大种族之间互相敌视，内战迫在眉睫。你作为伟大魔法师Zandalor的助手，肩负着使命前往一座城堡，该城堡的领主刚刚被杀害。至于故事的其他部分，制作组目前仍严守秘密。

在游戏一开始，你可以在4个角色中选择自己喜欢的一个（两男两女）。在游戏的教程部分，你将获得一定的经验来创建你的角色。一位死亡骑士会在整个教程中引导你，教给你基本的移动和战斗，而你在这部分的表现将影响你的角色在今后游戏中的各项属性。听上去，这是个不错的主意。

游戏使用的是专为本作设计的游戏引擎，同样也可能被用于制作资料碟、续作或新游戏。游戏的图像仍然采用2D图形，但支持部分的3D加速光影效果。非常精细复杂的场景，较大的人物形象和激动人心的特殊效果，这些就是你在《神谕——谎言之剑》里将看到的。

撇开技术方面的细节不谈。游戏将具备许多以往的幻想RPG游戏所忽略的要素。Swen Vincke对此用一个词来概括：绝对的互动。

“值得一提的是，《神谕——谎言之剑》将非常迎合主流玩家的品位，同时也能够吸引那些挑剔的玩家。当你沉浸于游戏中时，你会发现，游戏中提供了许多途径来提升你的人物以及继续游戏情节。你可以完全依靠暴力来完成游戏，但同时，使用非常有限的暴力而更多地通过脑力活动来完成也是可能的。一切都取决于你的选择和偏好。

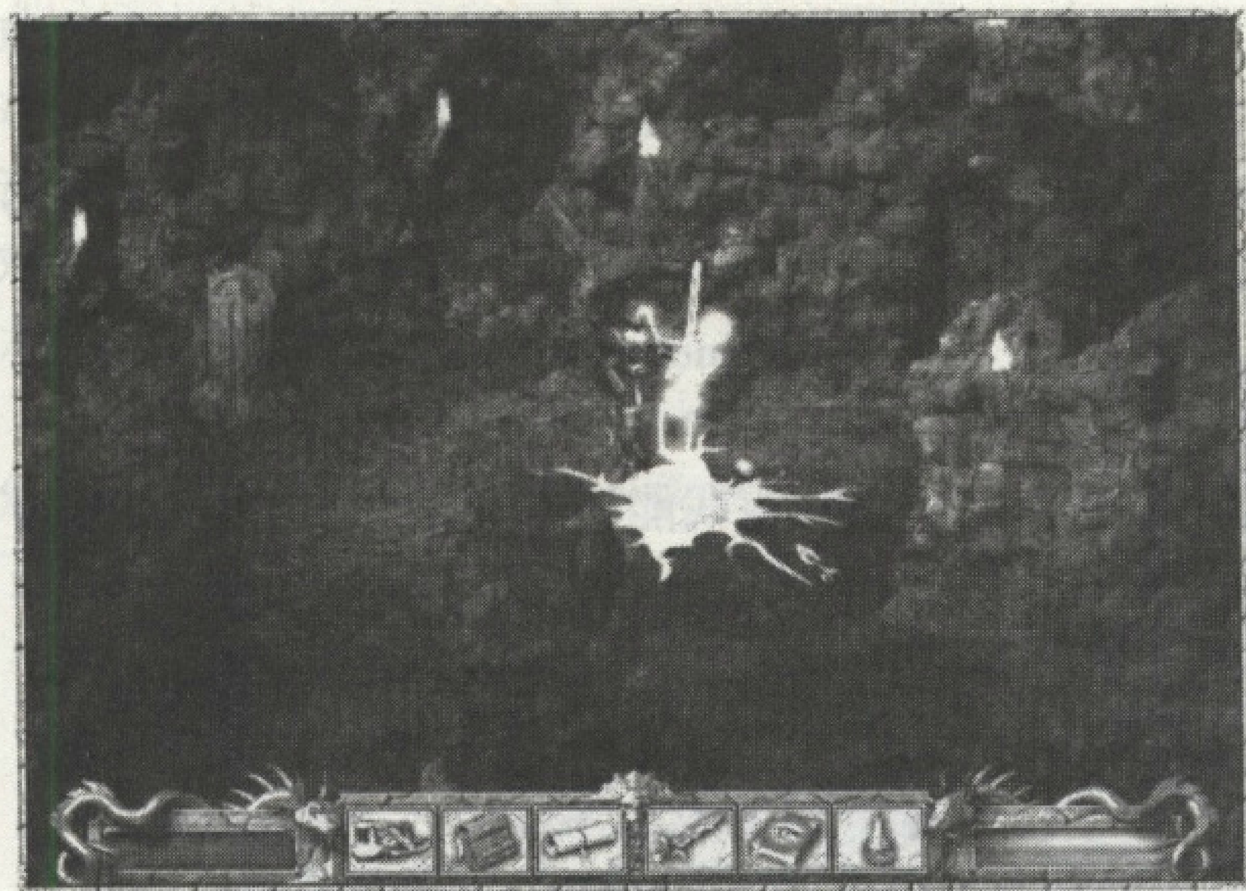
“另一方面，特别值得关注的，是《神谕——谎言之剑》世界中的互动因素。你可以对场景中的几乎所有东西产生影响。你当然不是必须这么去做，但你可以做到，而如果你尝试去做的话，也能够得到相应的回报。总体上来说，这个游戏就是为玩家提供了一个巨大的舞台，让大家可以在上面尝试各种可能性，然后再看看究竟会发生什么事情。例如，在游戏中你还有机会使用具有专利权的中世纪洗碗机来洗洗碟子。而且，所有这一切的互动因素不仅仅局限于物品。游戏中所有的人物，都对你所做的事情非常敏感。”

角色在游戏中的冒险将是即时进行的。而游戏的角色属性中将包括时下流行的技能树模式。这听上去

又是个好主意。听听Swen Vincke是如何解释这个部分的。

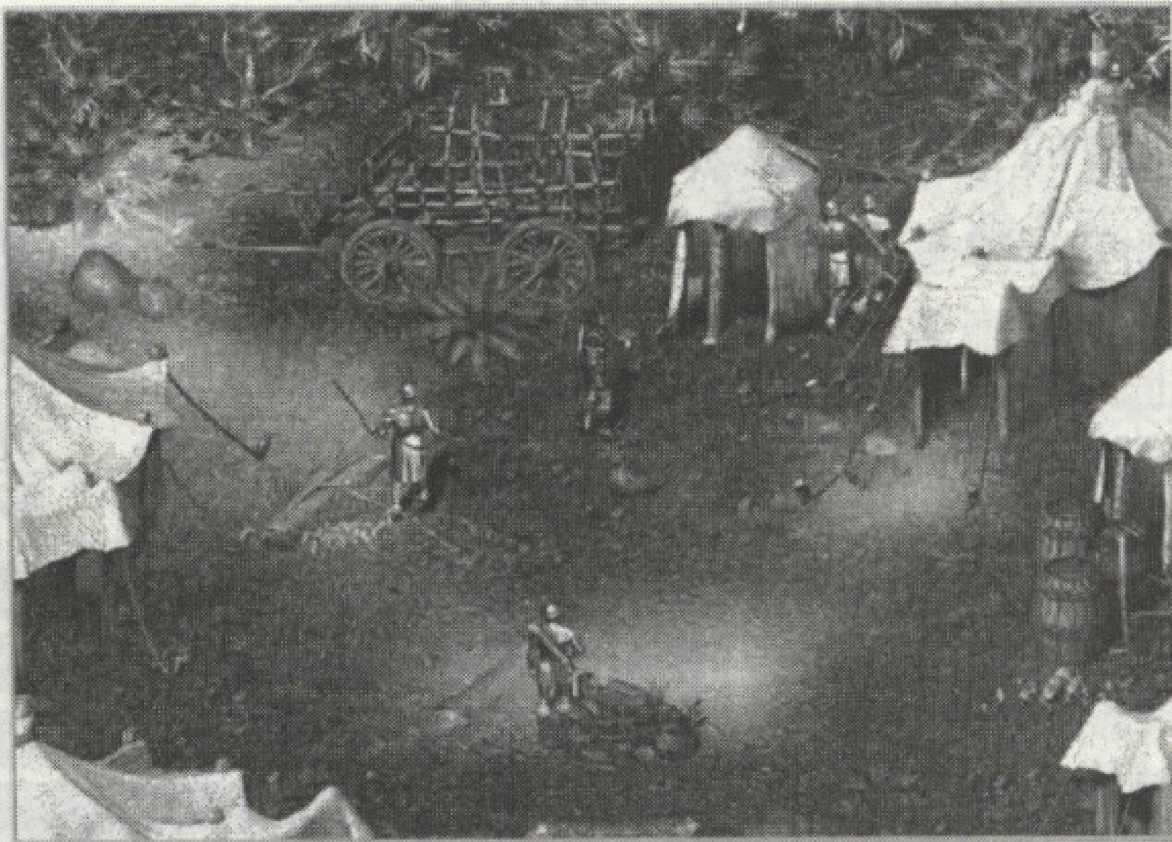
下面是我们设计游戏时的一份摘要：

玩家可以选择发展某些特别的技能。每项技能都需要一定的经验值。玩家可以选择他所想要发展的技



能，然后当他积累了足够多的经验时，他便取得了这项能力，并可以开始发展另外一项。除了角色的主要属性外，技能将是玩家提升角色能力的最主要途径。所有的技能都被归类成3个类别，它们分别代表了3种角色的发展方向：是成为warrior，wizard，抑或是survivor。当然，玩家也可以跨职业修炼技能，但这需要消耗非常多的经验值，所以在这个系统下，转职实际上是非常困难的。每个职业都拥有4种可修炼的技能类型，总共是12种。而每个技能类型下又包含了8种具体的能力，所以游戏中总的是有96种可修炼的技能。每种技能又有5个等级可升，那么所有等级之和就是480级，非常庞大的数值。

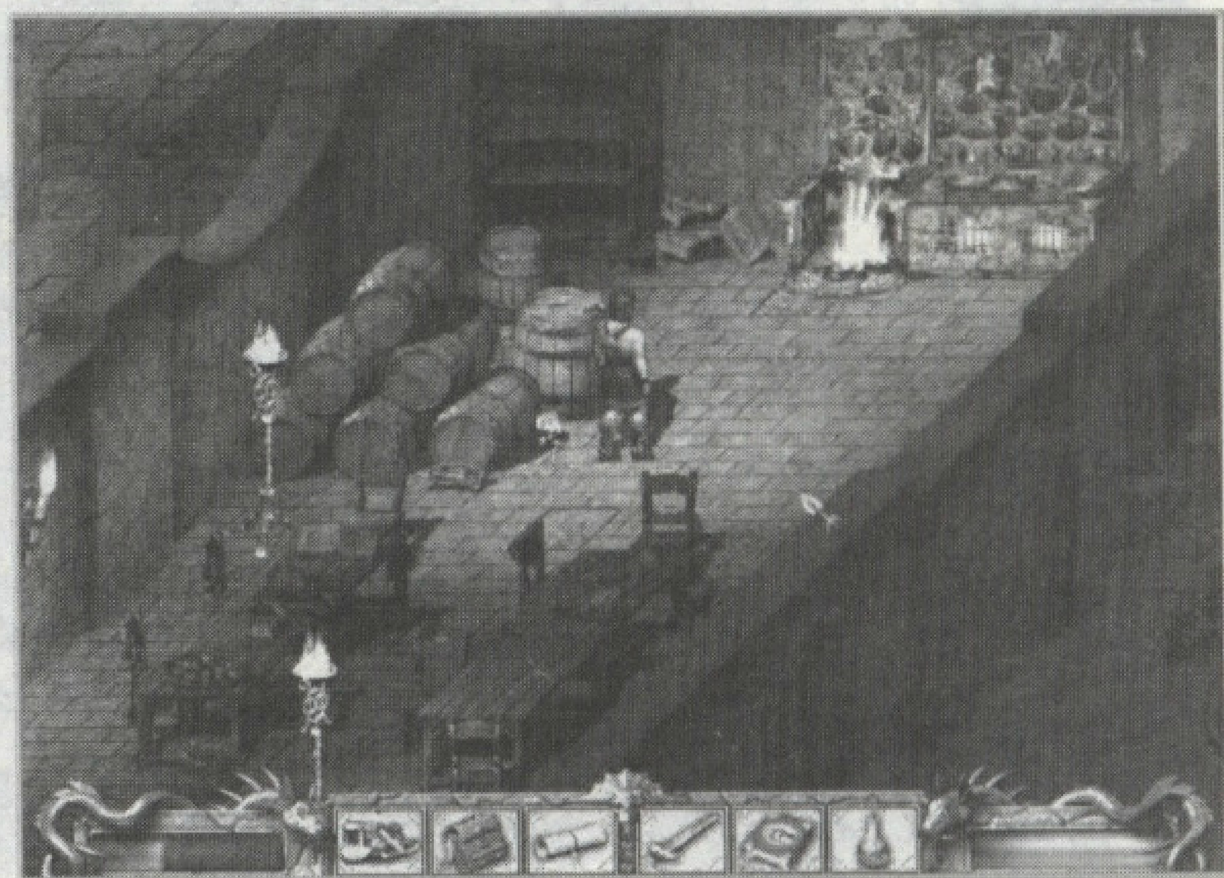
Wizard的修习：wizard的修习涵盖了《神谕——谎言之剑》中的几乎整个魔法系统。这个魔法系统被分为4个部分：物质魔法，召唤魔法，元素魔法和肉体及心灵魔法。每个系都有8种魔法，而每个魔法又分5级，总共是32种魔法，160级。要想学会一种魔法，玩家要先将技能树设置为修炼该魔法。而要提升魔法的等级，也是同样的修炼这个魔法的下一级别。而要想开始修习某个特定系的魔法，玩家首先要先学习这个魔法系，对它有一个总体



的认识然后才能深入到具体的单个法术。另外，当玩家在冒险中找到记载某种魔法的书卷时，他将能够直接学会这种魔法，或者在这种魔法的修为上提升一级。

Warrior的修习：warrior的修习包括《神谕——谎言之剑》中的武器和盔甲系统。整个修习过程分为4个部分：基础武器技巧，进阶武器技巧，大师级武器技巧和作战常识。

Survivor的修习：survivor的修习则包括了剩余的几乎所有知识，它将教会你，一个聪明而独行的人如何在一个充满敌意的世界中生存下去。这些技巧的重点，在于竭尽全力地收集财宝、谨慎的行动和广博的

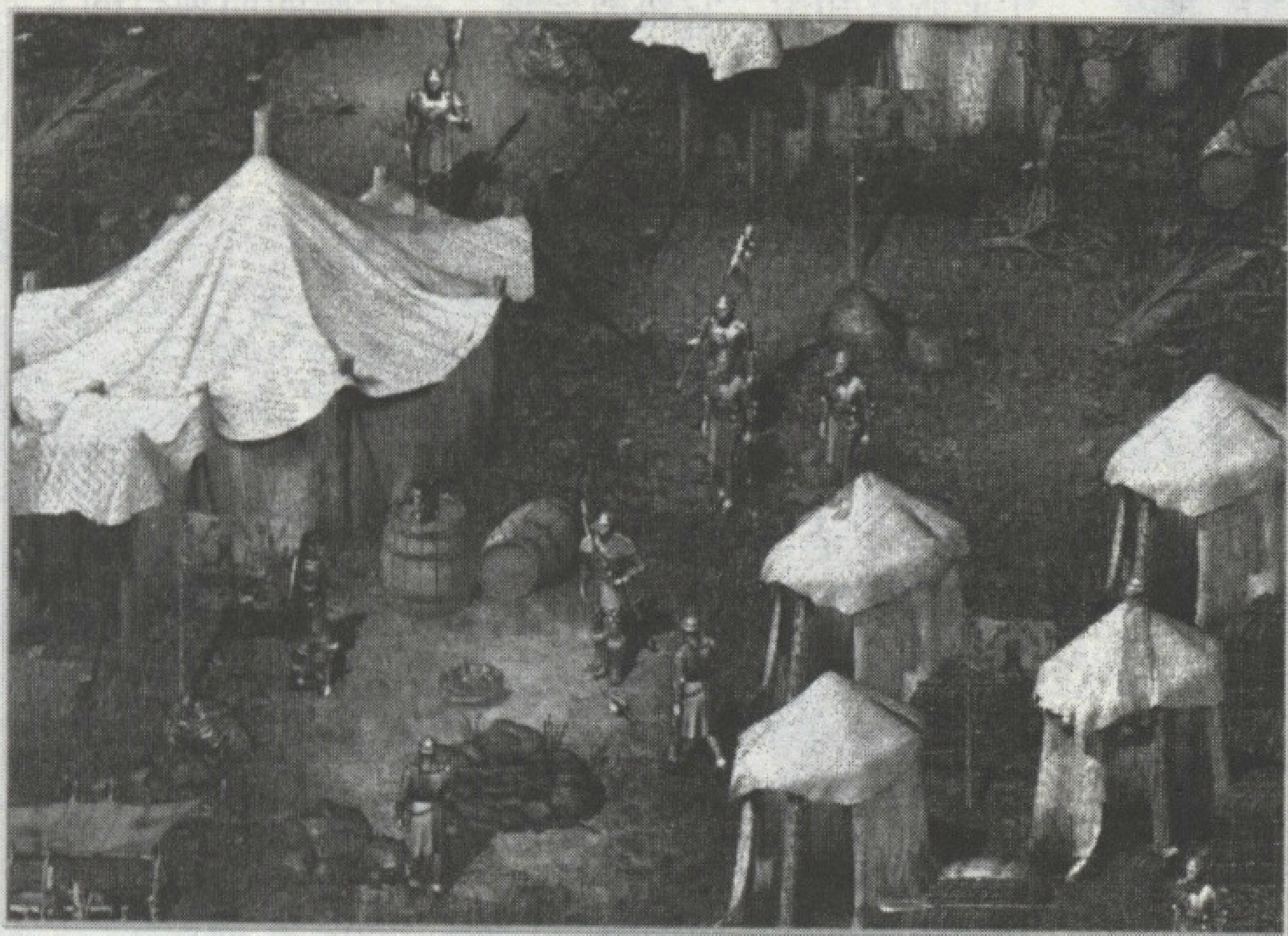


知识。Survivor的训练分为4部分：关于盗贼技巧的修习、关于把握机会的修习、关于幻术的修习和关于学识的修习。Survivor的修习也许将是最有趣的部分。对于那些不喜欢一路打打杀杀的玩家，这些就是你们练习的重点。这个系统中包含了相当多非常有用的技能，尽管你的游戏过程也许会比别人慢一些，因为整个游戏过程中你得不停地动脑筋，但最终你将得到完全不同的体验。”

游戏制作组现在似乎非常热衷于设计游戏的非线性进程。当然，游戏必然有它的主线，玩家的旅程也必须围绕它来展开，但《神谕——谎言之剑》中将存在非常多的可能性使你能够完成整个游戏。另外，游戏中还将出现由时间触发的事件，而不管玩家在事件发生时是否能够对事件本身产生影响。这将使得整个游戏世界更真实，更接近于现实世界，当然这些事件

一般不会对整个游戏起决定性作用。NPC的行动将明显地受到玩家角色行为的影响，根据玩家的行为决定支持他或采取敌对态度，决定是加入你的一方或与你敌对的一方。要做到这一点，游戏的人工智能是非常重要的。

现在游戏的AI系统已经得到了相当程度的发展，但目前看来，重点仍然集中在战斗场面和使战斗真实化方面。至于制作组是否可能研发与战斗完全无关的AI系统，Swen Vincke是这样解释的：



"游戏中将大量出现非战斗行动。下面这个例子是我最得意的：矮人族的Otho有两头猪。如果他看到你杀了他的一头猪，他将非常生气，并要求你赔偿。而当他站在一边时，你又打算杀他的第二头猪，他会马上暴跳如雷地向你攻击，并认为你对他的种族怀有敌意。另外，游戏中开始下雨的时候，你还将看到NPC们到处奔跑寻找避雨的地方，甚至还有NPC间互相拜访等场景。我不打算在这方面再举太多例子，因为这些将是各位进行游戏时的一大乐趣。请各位确信，《神谕——谎言之剑》中NPC的世界将是丰富多彩的。"

50种完全不同的怪物，这听上去的确是个令人激动的数字。另一个有趣的特性是，这些怪物的行为竟然会受到天气的影响（我不知道应该用风水抑或8字来解释了）。他们将单独行动，或成群结队，而每个不同种类的怪物都有自己独特的战术。与Baldur's Gate等游戏系统类似的是，在《神谕——谎言之剑》中，暂停将是非常有用的命令，你可以考虑下一步的行动策略，施放某个魔法或在必要的时候喝点药水什么的。

尽管最初的计划，游戏中将不包含组队的设计，但最后应玩家的要求还是加入了这一特性。但是，你将无法控制你的同伴的行为，他们将按照自己的意愿来行动，即使当他们决定离开你，甚至攻击你时你也无法阻止。

动态的背景音乐更加深了游戏的气氛渲染，曲子的选择将根据你当前的行为来决定，而游戏当然也支持3D音效。

Swen Vincke谈到游戏的出版和发行时说：

目前游戏能够在使用低端赛扬处理器的机器上运行，并且表现良好。至于具体的配置要求，目前还没有最后决定，估计一般的P166处理器加上3D卡即可，假如没有3D卡则需要赛扬级的处理器。而内存的要求最低应该是64MB。

制作组正在努力寻找合适的出版商，但一切都还没有最后决定。

游戏计划单独发售游戏的音乐CD（就像《暗黑破坏神Ⅱ》那样），甚至考虑在游戏发行之前预先发行一些音乐部分，这些音乐是不会在游戏中出现的，这并非因为它们不够优秀，而是因为我们的作曲Kirill是如此勤勉，以至于他的作品远远超出了游戏所需要的范围。在正式发售之前，游戏还将进行非常多的改进，但时间不等人。

以上就是关于《神谕——谎言之剑》的最新消息，相信这个来自比利时的名不见经传的制作组将创造RPG史上的又一部经典作品。对于这个奇迹，我们将拭目以待。

总评 85

制作	Larian Studios	类型	角色扮演
发行	Larian Studios	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

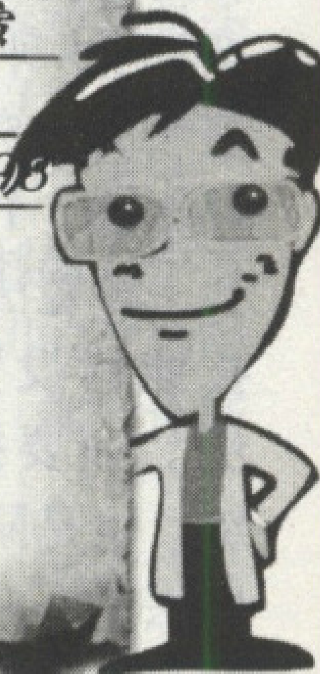
画面

音响

操作

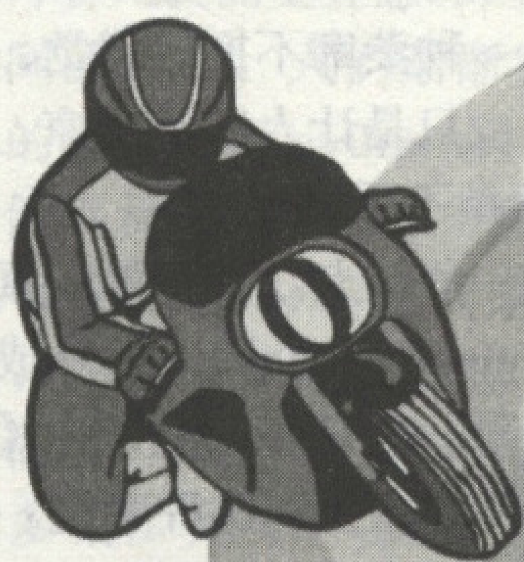
剧情

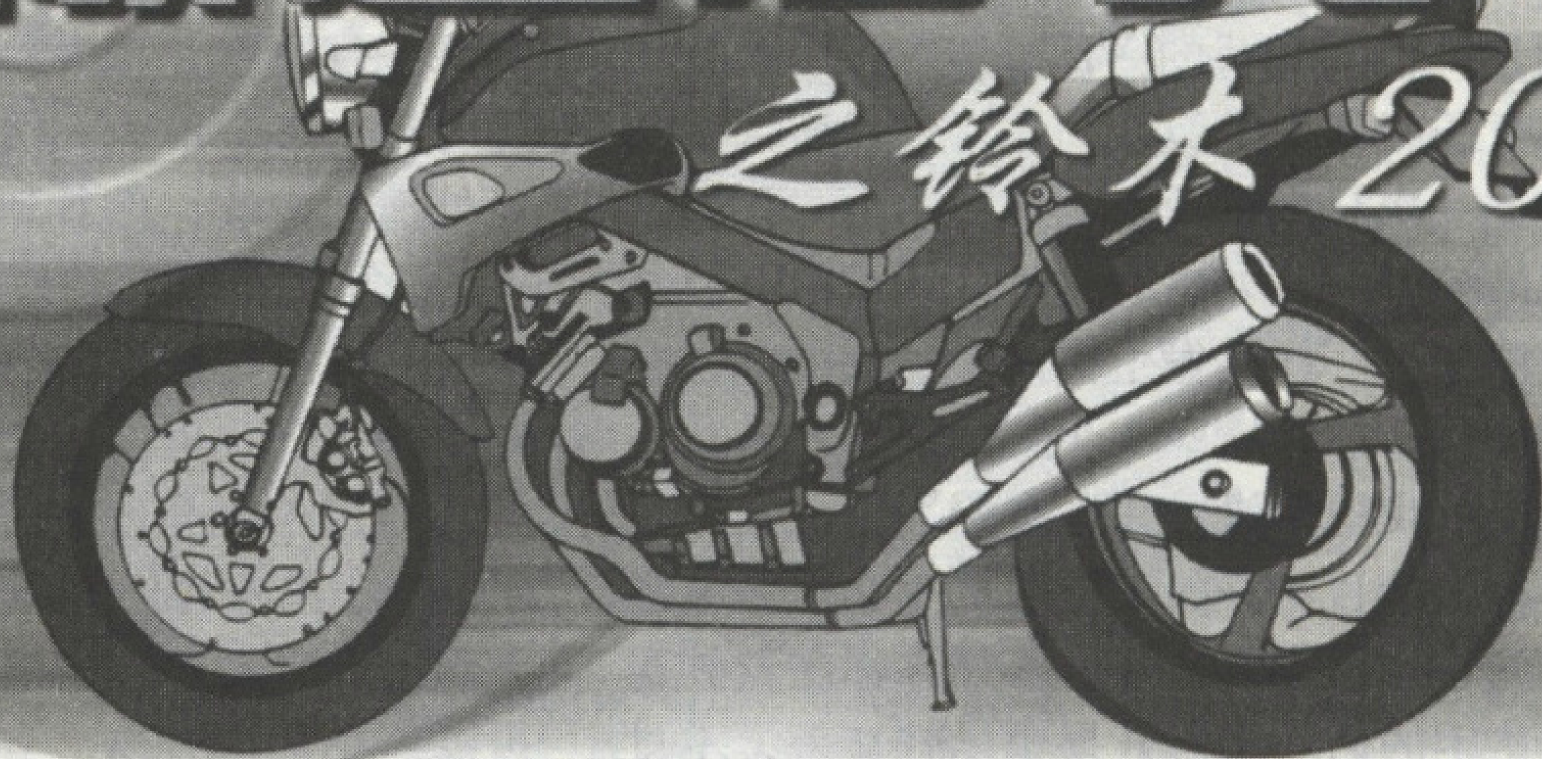
娱乐



“你在我眼中是最美，每一个微笑都让我沉醉……”羽·泉的歌声就这样在我耳边萦绕，心灵也渐渐沉醉其中，爱人是多么美好，不论经历如何酸甜苦辣，最后都将化作甜蜜的回忆和温馨的追思。不过对于我这个常常将生命沉醉于虚幻的人来说，眼前的现实总不能轻易地抓在手，譬如我渴望在一望无垠的草原（或者荒漠也行）上驾驶赛车一往无前地奔驰，让沸腾的血液得到释放，让野性的气息得到舒发，这对目前的我，是无论如何也达不到的目标，那么何处才是我的容身之地呢？

“想要告诉你我的渴望……”，歌声可以舒缓神经，但是也引人哀思，对于我最好的去处，恐怕就剩下电脑游戏了。并不是什么玩物丧志，通过游戏，让





极速摩托之铃木2000

北京 志云

我体会到了现实还无法给我的种种感受，血性的绽放，譬如一往无前奔驰的体验。何况现在竞速类游戏制作技术已经相当成熟，不同游戏平台上更有种类非常多的赛车类游戏，现在都移植到了PC上，比如《世嘉拉力赛》系列、《F1方程式》、《racer》以及《极品飞车》系列……从中我体会到了什么是谨慎，什么是无所畏惧，做一个赛车手又需要具备什么样的素质。同样作为竞速类游戏之一，还有一种摩托赛车游戏，我最先接触的是《摩托英豪》，说实话，它与4个轮子的赛车游戏给人的体验有那么一些相似，但是也有很多的不同，所以对于二者，我都同样地嗜好，也同样地渴望经历。

《极速摩托之铃木2000》，最先在日本的DC机上出现，当时叫做Redline Racer，随后Criterion（游戏Acclaim's Trickstyle的制作公司）和育碧联合对游戏的图像质量作了改进，并得到了日本九州官方的许可，游戏中那些驾驶着不知名赛车的无名小卒们也不再出现，转而采用了很多知名的赛车类型，这也就是我们大家目前在PC游戏中所能见到的。

游戏的整个比赛体制类似于《世嘉拉力赛》，每3个赛道为一个分站，玩家必须要在参加完3个赛道后，按总积分来记名次。但是同其它的两个轮子的比赛游戏相比，《九州摩托越野赛》（游戏中文名字我忘了，请纠正）的难度要大一些，原因是多方面的，其中之一就是赛道难度级别的提高。我们都知道，游戏中的摩托车比赛都是在日本九州岛进行的，所以主要的地形将以山地为主，蜿蜒的山道时时可见，有时赛车甚至不得不翻山越岭，穿越峡谷，另外还有荒漠地带以及铺满积雪的赛道，总之玩家在比赛中不得不小心翼翼，灵活地运用刹车键以便顺利地通过各个弯道，尤其是对于技术还不熟练的车手（新手）来说，这些赛道无疑都是杀手级的。

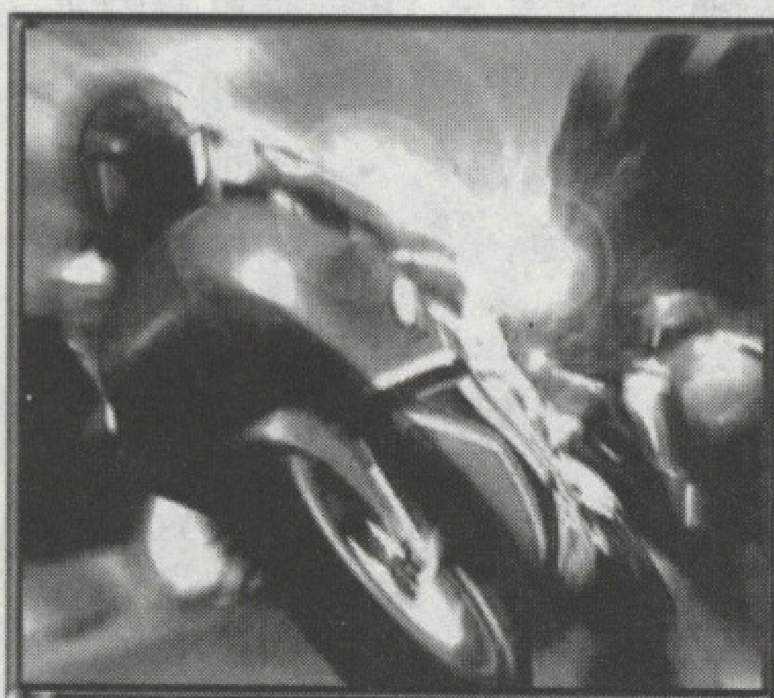
弯道过多，同样对赛车手的技术要求也相应提高，虽然也能满足一些玩家严苛的心理，但是同样会吓倒一些只愿意从游戏中体会轻松和快乐的朋友。比如前一段时间的《极品飞车——保时捷之旅》，因为一样的对赛车拟真操控的“变态”追求，导致一部分玩家对其恶评如潮。同样在此游戏里，我们也能体会到这一点，尤其如果玩家采用“Road Dash”模式，公路上的车祸将成为稀松平常事，不知他们还会怎样口出“恶言”？不过我相信大部分玩家还是会喜欢迎接这种挑战的，至少我是。另外还提一下，游戏里提供了一个速度推进器，是当赛车进入直道（如高速公路）时迅速提高速度用的，不过事实上游戏里这样的直道实在不多，相距又远，所以使用这个键时一定要机智，善加利用就证明你的技术提高了。

尽管玩家将在这款游戏里体会到前所未有的失



败、痛苦和折磨（语言是不是有些夸张啊？），遇到史无前例的失误、碰撞、翻车、失控等等恶劣状况（只要多练习一下，也不至于那么衰了），但是据说这比游戏还叫做Redline Racer时要好多了，所以我们玩家不要灰心，只要多坚持一下，等你熟悉地拐弯转道冲向终点时，就会品尝到胜利来之不易的滋味了。

游戏还算是给了玩家一些自主权，比如可以自行选择赛道、车辆，另外还可以对赛车进行一些改动。可惜的是，这种改动过于简单（以至于粗陋），只有马力、操控和刹车3项，并且相互之间有所影响。大约是九州岛太小的缘故，游戏里总计12站比赛，只有7条不同的赛道，比起《极品飞车——保时捷之旅》的共计14条赛道，差别太大了。也许你会不满足，但是对于广大玩家来说，这也有一个显而易见的好处：数目少了，玩家也就更容易熟悉所有的赛道，所以无形中倒是降低了游戏的一部分难度。



游戏跟《摩托英豪》类似，同样有一机多人的竞赛模式，不过这一次只提供两人的对决，而且玩家们最好使用不同的控制器，如果双方都采用键盘，就很可能跟《摩托英豪》一样，发生控制键冲突的问题，或者双方互相干扰，或者键盘失灵。

经过改进的游戏图像效果并没有给人太多失望，整个风景总体给人清目明心的感觉，玩家在风驰电掣之间可以欣赏到日本独有的风情——如果你在驾驶赛车的同时还很悠闲的话。光影效果也比较显著，不过比起《极品飞车——保时捷之旅》稍逊一筹，不但某些场景会变得比较黑暗（也不知是否是故意这样设定），也没有加入什么“车体损伤”概念，而且车前灯的效果也有所不足。至于赛车开过后留下的轨迹，有时存在着一些不合理。跟《摩托英豪》倒是有得一比，游戏同样采用了较多的多边形和较少的像素来构建轮胎、车体以及周围的物品，换帧频率基本保持在30fps，而且人物的构型也很不错，并会实时地改变，比如当你转弯、加速、超车或者翻车时……

稍逊于《极品飞车——保时捷之旅》的图像水平，带来的是对系统配置的低要求，在我的PⅡ400，128兆内存和Riva TNT显卡的机器上，游戏过程非常流畅，毫无停顿，也没有什么画面锯齿出现，不象《极限劲爆滑雪》那样，在远近景都出现严重的锯齿、失帧——如果分辨率调高的话。

至于音乐音效，比起日本人自己做的那个版本要好上很多，毕竟是欧洲的游戏公司嘛。游戏从发动机的马达声、刹车时轮胎与地面的摩擦声，到加速时油枪喷口的声音变化，还有更多自然的声音，音效有了很大的进步。但是对于不同的车型来说，马达等音效基本分辨不出来，如果能够更加丰富就好了。背景音乐相应作了变动，虽然优美动听，但是缺少了日本的风味，感觉育碧不单是移植，简直就是把游戏的外貌整个变换了过来（我向来把游戏的图像、音乐方面视为游戏的外在，而内在的东西自然就是游戏的内容了）。转眼又一想，日本拥有的樱花、榻榻米和它的音乐，并不是那种能激励玩家前进的东西，相反更多地给人一种萎靡不振的感觉，即使加进了武士道精神，也只是让人感到悲凉，更容易发生车祸，所以还是不采用的好。

现在来说说游戏的一些缺点。游戏最不真实的就是名称里的“Extreme”这个词，翻译成中文，大家都知道是“极限”的意思，但是在《九州摩托越野赛》里，我们并没有体会到这种感觉，因为弯道太多，谁也无法放开手脚冲刺，否则一旦在转弯处撞上护墙，你看到的不是翻车，而是整个地掉进了山脉外的峡谷深渊里（这有可能是个游戏Bug，也可能本身就是这样设定的）。所以如果要在国内发行，肯定中文名字里不能有“极限”这两个字，否则那些想要体验极速狂飙的玩家就要大呼上当、影响声誉了。至于游戏另外的一些小Bug，大约是移植的功夫还不到家才出现的，通过补丁应该很容易纠正，我就不再提了。

就是这样一款摩托车游戏，带给我日本山野的风景，带给我体验名车性能的机会，“昨夜我无法安然入睡……”，还是羽·泉的歌声，只是因为它。

总评 83

制作	Criterion	类型	竞速类
发行	UBI SOFT	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

这次我们看到的是由Artifact娱乐公司制作、IPC软体发行的游戏《崩溃边缘》（Demise: Rise of the Ku'Tan）。它同样是一款来自于纸上角色扮演游戏的作品，在众多欧美经典RPG游戏不断推出的今天，在《暗黑破坏神Ⅱ》、《吸血鬼——化妆舞会》、《杀出重围》各自散发着光彩的时代里，《崩溃边缘》的推出一点也没有令人感到多余，正如7月的北京，暑伏的出现正是为了让这里的夏天更加火热一样，《崩溃边缘》也要让汹涌的RPG热潮持续下去，而我们玩家，可要忙个手忙脚乱了。

这一回又不知是谁，在纸与笔的年代里发展出了这样一个充满贪婪、混乱和魔法的世界。故事发生在一个叫Dejenol城的地下，邪恶一直潜藏在这里等待着无畏而更显愚昧的冒险者。随着时间的演进，人们渐渐发现了此地的稀有金属mythinite，它的价值以及蕴藏的强大力量首先吸引了矮人族的开采者，随后大批拓荒者蜂拥而至。再然后？想想僧多粥少是个什么境况。为了有限的资源，大家被各自的贪婪所蒙蔽，终于开始互相抢掠和杀戮，由此邪恶产生。无穷尽的纷争使得大家都害怕到矿井里去，这时各个行会决定联合起来，但就在他们准备重新开采的时候，矿坑口出现一道奇怪的门，大批的怪物涌出，许多开采者都受了害。行会的首领和魔法师们拼死抵抗也无法阻止失败的到来，到最后他们只好逃进了森林。



但是魔法师们不会甘心，当奇怪的门消失后，他们偷偷返回了矿坑，用法力封闭了矿口，并把那些还在矿坑里与怪物搏斗的人们也一并封在了里面——可谓是“无毒不丈夫”。可惜高兴之余，各个行会的魔法师们沮丧地发现本行会的机密、知识和魔法卷轴都莫名奇妙地丢在了矿坑的深层。这一下，他们只好各自训练勇士和探险队员，要他们下到矿坑寻找这些重要的物件。玩家，就是要扮演这些勇士中的一个，在同伴们的帮助下，展开地狱的搜索，发现矿坑的秘密。

一开始当然是确定自己的角色，游戏给玩家提供了多达9个种族，分别是human、elf、ogre、yeti、dwarf、troll、gnome、saris和giant，每个族的外表和各自的技能都在游戏菜单里有简单的描述。性别的选择并不会影响情节的改变，但是“联盟”的属性则会对你任务的完成有作用，无论选择正义还是邪恶，另一方都会在一开始就向你进攻，只有选择了中立的玩家才能在初始阶段置身事外，当然你也可以在游戏中后期加入其中任意一方。

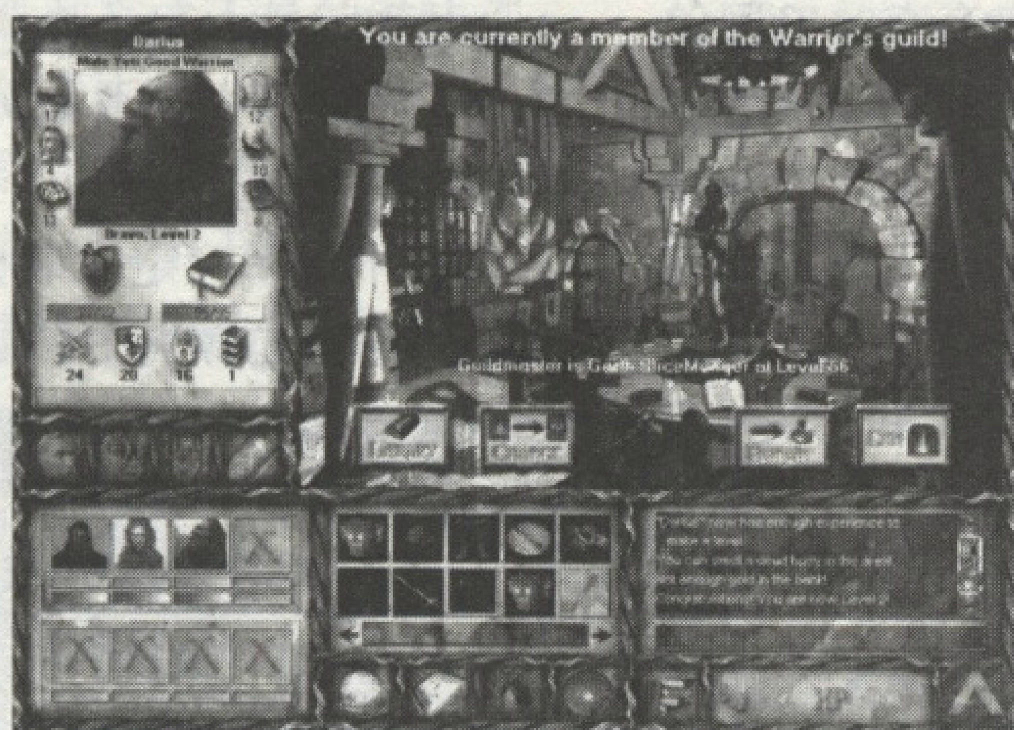
另外在你确定了联盟属性后还要选择自己的职业，《崩溃边缘》中的职业非常丰富，计有warrior、paladin、artisan、ninja、villain、explorer、magi、barbarian、cleric、warlock、sorcerer和thief共12种。但是游戏里种族、联盟和职业等级这3者之间并不是可以随心所欲选择的，中间存在着一些限制，比如有些种族，如dwarf和giant，只能是中立的，而不同的联盟性质可选的职业也是不同的，如果你要做一个恶棍（villain），就只能处于邪恶的一方；而游侠（paladin）只有正义的一方可以选择。

由于整个世界的规则已经被Artifact制定好了，所以也就没有《吸血鬼——化妆舞会》连线模式里出现的关卡设计师，这一点，也是绝大多数电脑上的RPG区别于纸上RPG的地方。

《崩溃边缘》的职业系统让我想起了两年前玩过的一个图形mud，在那里面，玩家所控制的角色可以参加各种公会，但是每一个公会对角色的基本属性参数（力量、敏捷、防御等等）都有一个基本的要求，达到这个界限才能成为其中的一员。因此对于刚刚进入的玩家而言，只有先到一些要求不高的公会里去，等到完成了几次升级，提升了属性参数后，才能转到另外的公会去，学习到更多的技能或者魔法，而且玩家随时还可以转回来，在其它公会所学到的东西也不会丢失。当初的这种东西对我而言，感觉非常新鲜而且有意思，整整一个月都沉浸在了对升级和转职的狂热里。

说起来，《崩溃边缘》的职业系统跟这个记不起名字的游戏还真是非常相似，至少我前面提到的在这个游戏里都得到了保留，也不知它们的关系到底怎

样。玩家一开始同样无法进入一些比较高级的职业公会，比如游侠。因为不同的公会对于某个或某些属性有较高的要求，而不同的种族在一开始给予玩家的属性参数也不同，有些人开始只能做工匠（Artisan），有些人则可以马上进入祭司（Magi）公会，所以遇到的游戏的难度也会不一致。



加入不同公会的最大好处就是可以学到不同的技能，试想一个既擅近战，又能魔法攻击和恢复生命的角色，即使在最为恐怖的地狱深处，也会毫不畏惧。不过，为了限制大家随意地在公会之间转换，每一次转职不但在属性上有要求，更需要超大量的金钱！这样玩家每次进入一个公会后，就需要老老实实地消灭敌人，积累经验升级，另外当然还要积累金钱。不过在一个公会里呆久点也没什么不好，等级越高，你就可以学到更好的技能。

职业系统在地图的画面上也有反映，角色在不同的公会里时，不同的种族，不同的性别，至少都有一个不同的肖像，有的随着级别的不同还会有更多的选择，比如精灵族（elf）都有一张蓝脸，兽人族（ogre）女性的面貌并不那么友善，不过其他大多数的肖像据说都还比较赏心悦目或者至少也不会让人害怕。这样的好处是显而易见的，玩家在游戏中将有更多的乐趣可以享受，并且在连线作战时，你也可以据此对队友的身份地位做出初步判断。

允许转职，使得玩家有了更多的选择，尤其是对于以培养角色为乐趣的大多数朋友来说，能够学习更多的技能，将使他们忘记跟怪物作战的繁琐，而追求一个强力战士的出现，也将支持他们一直战斗到最后。记住：游戏允许一个角色的每一个职业最终可以升到999级！所以努力吧，亲爱的朋友们，如果你们没有被年岁消耗掉生命的话（每个种族都是有生命限制的）。

作为一个要深入地底探险的勇士，危险常常是无法避免的。“大菠萝2”解决的办法就是在角色不幸死亡之后，又会重新出现在市镇，然后出发到你的“前身”死亡地去捡取你的尸体和装备，虽然有时这会让人感到一丝尴尬，毕竟，在“大菠萝”一代里大家都有身上带着自己的耳朵的经历，二代虽然取消了，但是看着自己的尸体总是件奇怪的事情。

在《崩溃边缘》里可就不同了，超过30层的矿坑里怪物层出不穷，角色一旦死亡，就只有期待同伴来解救。没有？不，游戏允许玩家一个人创建最多4个伙伴一起探险（在连线模式里，最多可以有16人参加），如果一个死亡了，你就可以让其他的同伴把你的尸体带回地面城镇的太平间复活。而对于新建的角色，死亡后游戏会允许你马上创建新的人物进行搭救。

跟大菠萝2相似，游戏中也无法随时存取进度，游戏只提供了一个自动存档，而且玩家一旦不小心死亡，就会自动纪录这个结果，而死亡对于年轻玩家们来说，是再小心也无法完全避免的，所以最好每次让几个角色一起下到矿坑里去，这样安全系数要高一点。不过能够多指挥几个角色，我想玩家们都会乐意吧。

最后用这么点篇幅来介绍游戏的视觉和听觉效果似乎不太妥当，不过我认为在国内大家还是注重一下游戏内容的好，玩了国产游戏，再接触国外产品，再差的图像和音乐水平也要超过国内（观者愤然：又来借机贬损国产游戏业了！），不过这款游戏在图像方面相比国外精品口碑不是很好，人物构型略显粗糙，城镇里的建筑还是2D贴图，地下的场景虽然是3D的，但转换不是很流畅，可能是因为这个游戏的开发周期太长（超过3年）吧。

至于音乐音效方面倒没有令人失望，音效很逼真，音乐随场景的转换也恰如其分，给人不同的感受。

可以说，这是一个很可玩的游戏，丰富的游戏内容，永不单调的音乐效果，真实的场景，还有那最为有意思的转职系统，使其不失为RPG迷们的又一快乐选择。

总评 87

制作	Artifact	类型	角色扮演
发行	IPC软体	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

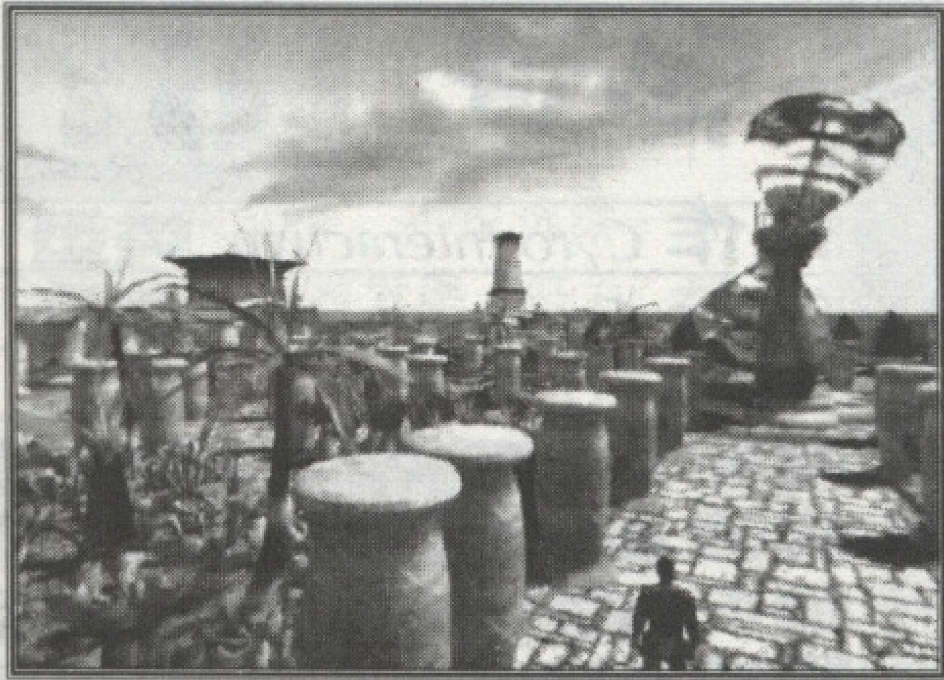
The Time Machine 时间机器 实话实说

编者的话： 浩瀚的宇宙中充满无穷的奥秘，使得无数的科学家们潜心研究，渴求答案。同时，很多的幻想家（或者称之为预言家）也在试图探索支配世界的神秘力量，其中他们最为感兴趣的就是时间。Herbert George Wells是一个幻想家，他曾经在自己的小说中"创造"出一台可以控制历史进程的时间机器。如今Cyro Interactive又受到了H·G·Wells传奇故事的启发，推出了极具冒险色彩和神奇氛围的游戏《时间机器》。

晶合实验室 奥杰：《时间机器》的故事发生在未来的80万年之后，时间机器带着你来到一个奇异的国度，然后它便神秘地消失了。这里既荒凉，又恐怖。未来世界并不象你所想象的那样美好而光明，人类以失去记忆的代价获得了永生，但是每个人的身上都被打上了时间的烙印。为了改变这种状况，也为了能够返回自己的世界，你必须克服各种艰难险阻，找到唯一可以恢复时间平衡的Khronos。他是沙漏的主人，也是决定你命运的人。只有找到Khonos，你才能使一切恢复正常。

其实说起H·G·Wells的小说《时间机器》，相信很多人都不会陌生。不过这次Cyro Interactive推出的游戏《时间机器》并没有完全照搬小说中的内容，而是引入小说中人物，演绎出全新的故事情节。Cyro Interactive制作的冒险游戏可是有口皆碑的，比如《魔戒》和《浮士德》等，都是颇受玩家欢迎的游戏。一方面是游戏的故事情节精彩，另一方面是游戏的画面音效出众。如今推出的《时间机器》秉承了Cyro Interactive的一贯风格，采用新的Warp技术制作出来的实时3D动画以及人物场景令人目不暇接，独创的游戏音乐渲染游戏氛围，令人百听不厌。另外，游戏中的AI程度非常高，每个角色都具有与众不同的特性，并且控制角色的行为，活力感十足。游戏的随机性很强，使你在穿越时空的过程中会逐渐改变年龄，改变与其他人的交往，甚至游戏进程也有所改变。加上灵活移动的视角镜头，会使你连续奋战几个小时也不会感到疲倦。如果你喜欢玩冒险游戏的话，相信你一定会迷上这款将冒险、动作与解谜浑为一体的游戏。





北京 岳曦： 小曦我是偶然看到这款冒险类游戏的，当时一看到"时间机器"的字样我就想起了英国的赫·乔·威尔斯，再一看果然是根据威尔斯的《时间机器》改编的。一想是冒险类游戏，我自然而然地认为这一定是讲述时间旅行家探索未来世界的故事，其中一定少不了他与莫洛克的战斗、与薇娜的爱情、寻找及夺回时间机器等等情节（而这些正是小说中最吸引小曦的地方）。当我真正进入这个游戏时，心中不禁泛起了一种上当受骗的感觉。原来这个游戏是"挂羊头卖狗肉"，游戏中除了时间机器和"我"——威尔斯之外，其它都已面目全非；而且威尔斯还被从一名"看客"提升为故事的主角，看来游戏的设计者只不过是想借用威尔斯及《时间机器》的名气来演绎自己的故事。看看那640×480的画面，小曦我的第一感觉就是"骗子"制作的"垃圾"。激动的小曦立刻就要动手Del，只不过当时身边站了一位什么"烂"游戏都要看个究竟的室友，我才与之有了更"亲密"的接触。

在接下来的历程里，我开始渐渐不在乎游戏那令人寒碜的解析度了："习惯就好"是原因之一；其二，游戏构建的真实的充满古典意味的场景给人的感觉确实还不错；而且《时间机器》使用相当独特的3D引擎，使得游戏镜头随着主角的移动而不断移动的同时实时地生成3D场景，给人感觉很舒畅（虽然有时也显得变化挺单调）。

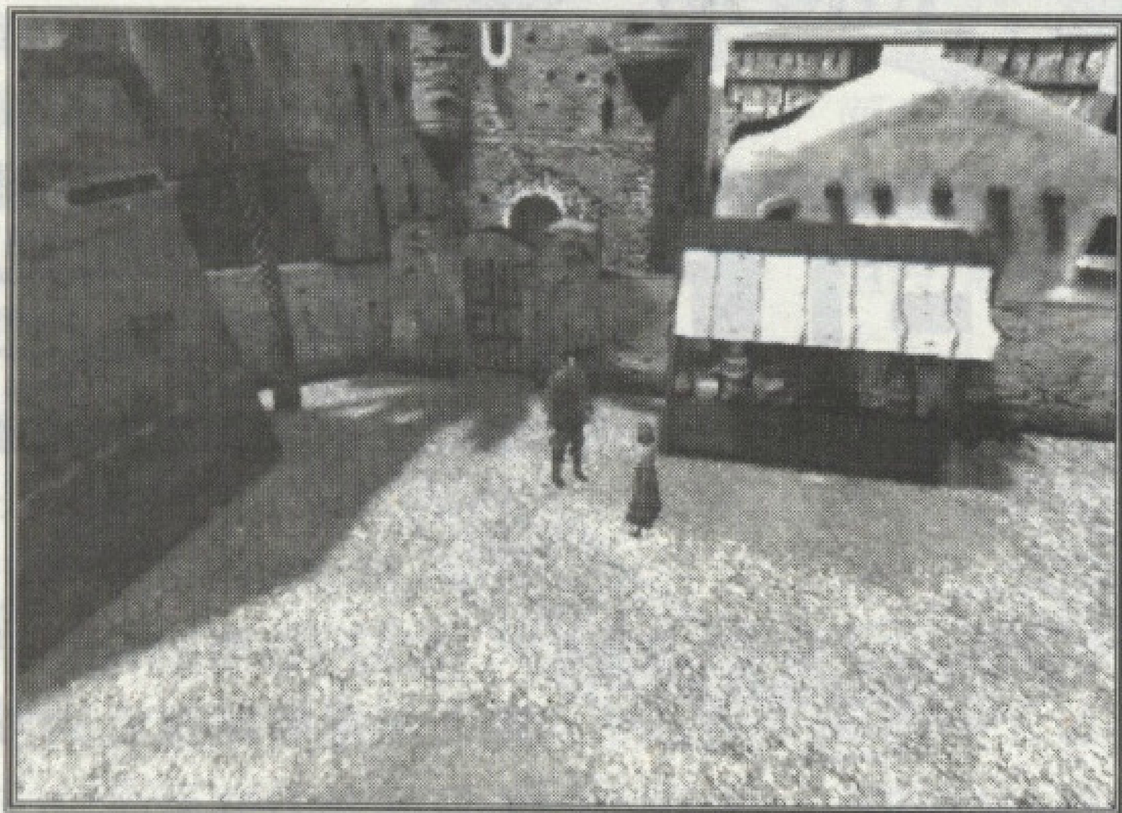
既然"抛"开了对图像的厌恶感，小曦我也就没有立刻退出游戏，开始瞎晃悠。结果发现在这个世界里感觉很"自由"：我想去哪就去哪，想"扁"谁就"扁"谁……可以说是随心所欲；而游戏中的NPC也很"搞乐"，每次遇见我的态度也各不相同，而且好像还比较聪明。这下可真的提



起我对游戏的兴趣了，我决定重新开始好好玩玩这个游戏。这次我可感受到了《时间机器》中所蕴含冒险游戏的精髓——在80万年后的世界里经历各种危难险阻，解决各种各样有趣的/可恶的谜题，为寻找到传说中的沙漏之主，恢复时间的平衡尽自己最大的努力……



最后，我对这个游戏总算有了一个很不错的回忆，应该说是值得玩家一玩而不用后悔的游戏，但是确实并不是很完美，因为没有了莫洛克、薇娜等以及它的解析度还是很让人伤心。



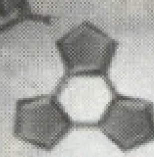
北京 志云： 对于科幻爱好者来说，虽然最早是从一个叫H·G·Wells的英国人所写的著名科幻小说《时间机器》里我们知道了这么一种东西，但在经历了大量相关题材的书籍和电影电视作品的轮番轰炸以后，时间旅行早已不是什么新鲜的玩意儿，并且大家已经达成了这样的共识：一，时间机器是让一个人轻而易举发财的最佳事物；二，用时间机器干坏事时要小心时间警察--如果有的话；三，一个人如果想要自己的人生丰富多彩、轰轰烈烈，或者臭名古今扬，那么最佳的选择也是要有一部时间机器，当然，如果有的话……

现在，对于PC游戏爱好者来说，也有了这么一部时间机器，这就是由Cryo Interactive为我们大家"打造"的游戏《时间机器》。内容上跟那个同名的小说完全没有什么关系，仅仅是借用了这个道具来为整个游戏的展开提供一个情节发生的起端，就是说，主角在使用时间机器时，不小心进入了80万年后的一个黑暗而荒凉的世界；然后，为了挽救这个世界，主角将要到处冒险，了解事情的真相，虽然事实上正是由于玩家自己使用时间机器穿过一片时间风暴时，引起风暴变化，进而影响到了这个世界，使人们的记忆渐渐丧失，整个世界发生衰败；而解决的办法就是找到传说中的画像——沙漏之主Khronos，恢复时间的平衡。

看到这里，大家肯定也知道了《时间机器》是一个冒险类的游戏，玩家就是要扮演主角H·G·Wells——没错，名字就是小说的作者名，这也是为了借助该名字的知名度来提高游戏的名声——在这个世界里历炼，经历各种危险和难关，解决种种谜题。

在这样一个支持3D加速的场景世界里，由游戏的强大引擎营建了一个真实而丰富的生活环境，其中不乏参考了维多利亚时代的生活方式，以及也门的建筑和阿拉伯世界文明的风格，并赋予了主角极其自由的活动方式，你可以到任何地方，与任何人交谈或是争斗，检查或是使用场景里的每一件物品。游戏同时提供了场景的无缝连接，玩家在其中将能够行动自如，而且加上不同人物独特的AI，使得他们在同一情况下不会出现重复的行为反应，这样即使该游戏只支持单人模式，玩家也能在反复的游戏过程中经历不同的感觉。

编者的话： 另外，游戏中还有很多可圈点之处，比如动态的镜头追踪，比如玩家在此世界里将会随时间流逝而变老……总之，没有时间机器，就没有这个游戏，就没有我们这篇论谈。



总评 87

制作	Cyro Interactive	类型	冒险
发行	Cyro Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



银河创世纪II

Imperial Galactica

联盟

北京 小键盘

战役模式介绍

该游戏单人模式分为战役模式（Campaign mode）和场景模式（Scenario mode）。在战役模式中，你可以选择三个种族：太阳帝国（Solarian Empire）、施那利帝国（Shinari）和卡拉肯帝国（Kra'Han）。在这种模式中，你唯一要做的就是征服其他的种族，成为银河霸主。而三个种族的情况又各有优劣。

太阳帝国： 优势是最会发展的种族，研究力量强大，研究速度比正常快30%，研究成本比正常少30%，没有明显的劣势。

施那利帝国： 优势是商贸收入比一般的种族高出一倍，同时间谍的成功率也是别人的两倍；劣势是军事力量不够强大。

卡拉肯帝国： 优势是典型的尚武种族，研究速度比正常快30%，研究成本比正常少30%；劣势是因为太喜欢暴力，没有朋友，所以不可使用外交，间谍和商贸。

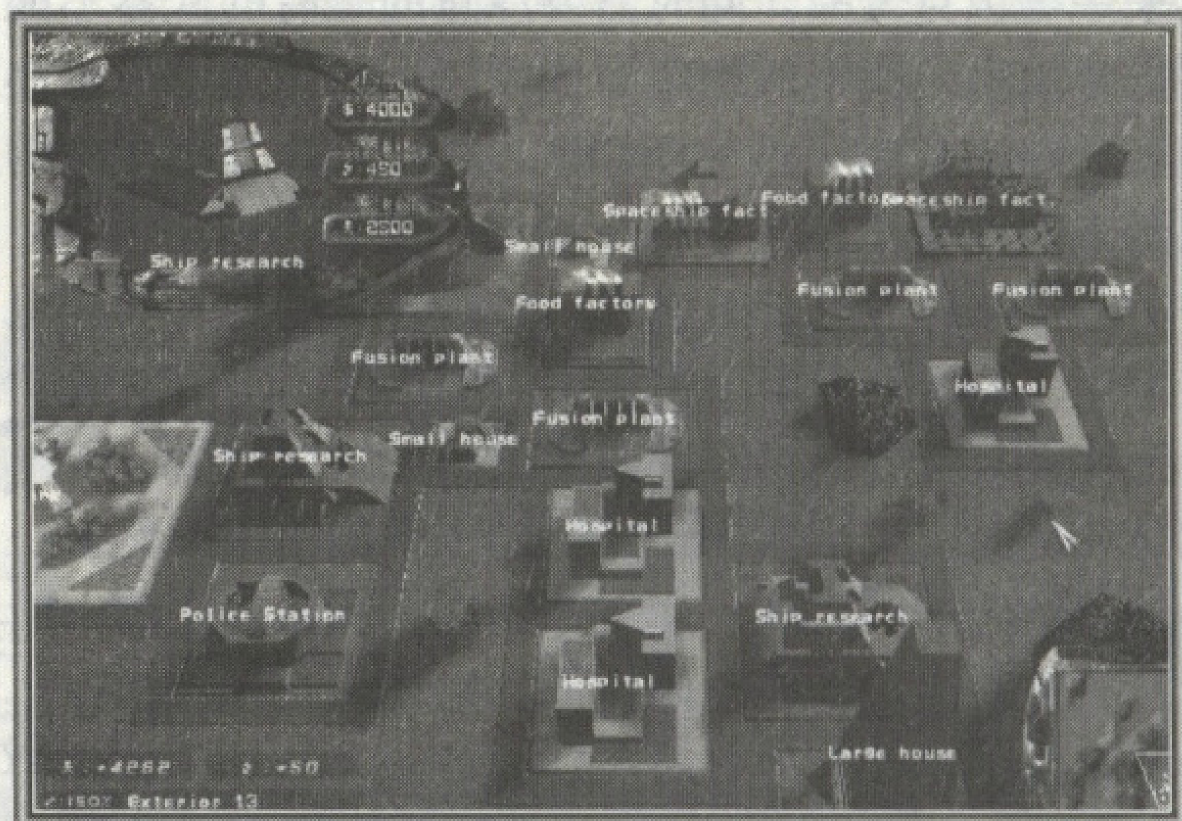
除此之外，游戏中还有其他的种族，不过在这个模式中，你不能选择他们，只能跟他们做朋友或者敌人，而在多人模式中则可以自由选择。它们分别是：

安地利帝国（Antarian Empire）：优势是飞船速度是别人的两倍；依比隆帝国（iberon Empire）：优势是建筑物的建造速度比正常快一倍，制造殖民太空船的成本比正常少25%，制造速度更比正常快50%；谢比伦帝国（Cheblon Empire）：优势是外交强国，与其他种族谈判时，成功机会比正常为高；哥登帝国（Godan Empire）：优势是典型的超生大国，人口增长速度极快，为150%；杜云帝国（Toluen Empire）：优势是再生产的速度比正常快30%。不论选哪一种族，你所要做的就是发展、发展、再发展，努力、努力、再努力。

建立一个庞大的银河帝国当然不是一件容易的事，你必须解决许多问题。良好的开局非常重要，在游戏初期，注意将钱用在刀刃上，殖民地扩张必不可少。不要建造不必要的建筑物与战船，发展重点一方面应放在行星扩张船（colozation ship），在星球的选择上，生产能力与人口增长率高的新行星当然是首选。另一方面还要注重陆地改造船（Terrafoamship），因为行星陆面的改造能够使你的移民更加适应星球的环境，从而提高新移民星球的潜在人口增长率。

大家都知道哥伦布发现新大陆对人类历史的发展产生了多么大的影响，而在《银河创世纪Ⅱ》中发现新星就简单多了。你只要按住shift键不动，定义一条路线，在红色雷达周围巡视一周，如果新行星在舰队雷达范围内，就会被发现。需要注意的是，舰队离红色雷达区域越远，本身的雷达可见范围就会缩小，发现新行星的机会便减小了。你可以增强雷达，这便涉及了游戏的另外一个方面——技术研究。

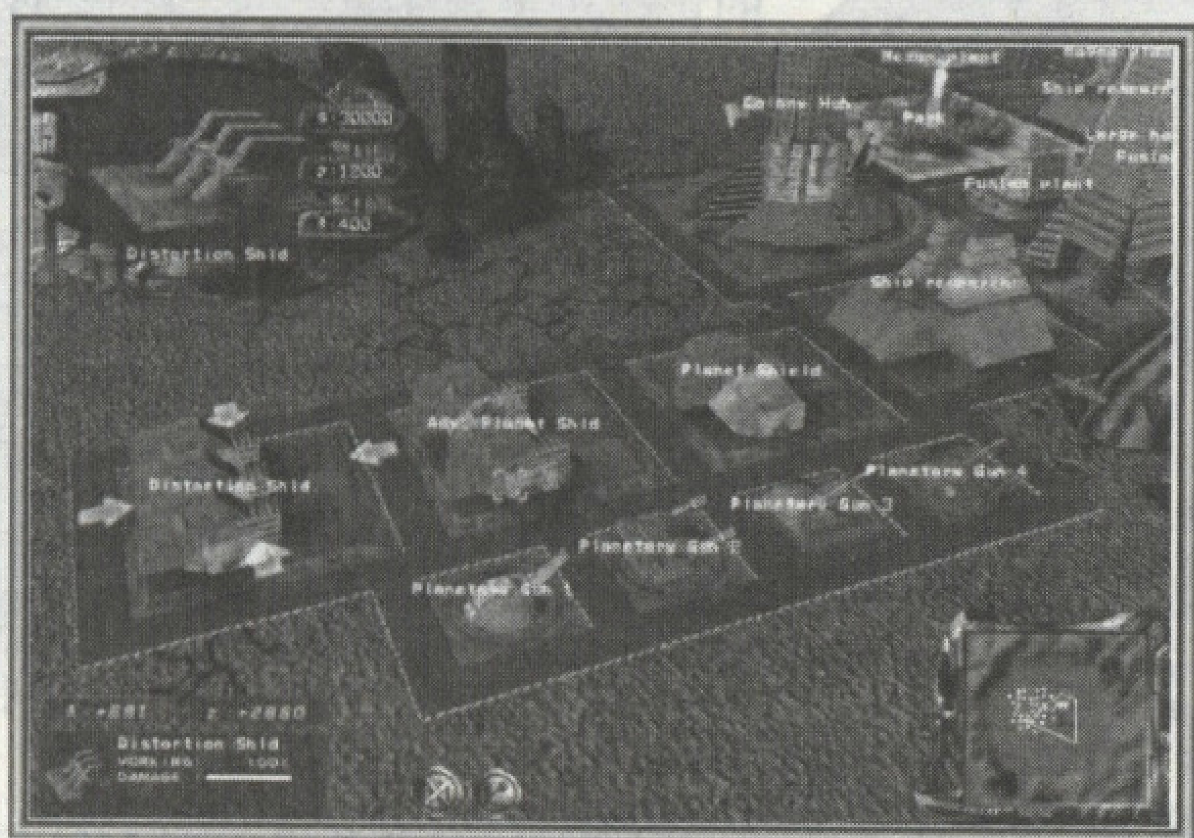
一般研究都是在有了一定的经济基础上进行的，优先发展的应该是飞船研究，其次是建筑物的升级，最后才是坦克升级（因为只有在你发现新的种族后，制造坦克才有意义）。在游戏初期，等钱是比较痛苦的事，不过不要随便改变你的税率，为了吸引人口，税率应较低。只有当劳动力非常充裕或者特殊时期，才可考虑提高税率。当发现新的种族后，不要轻易攻击别人，一切都等发展后再说。当你



的帝国步入正轨，你就可以考虑外交和间谍攻势了（阴谋诡计可是很重要哦）。另外需要指出的是，在间谍的培养上要有所侧重，间谍升级后的能力点数着重向一个方面发展，间谍的忠诚度也要适当地提高。在早期，你能通过间谍时时了解敌人的情况，同时要

注意敌人飞船的数目，如果电脑的军事力量比你强大的话，它是会要你进贡的。如果力量相差不大的话，建议利用间谍探知其新的移民星球，趁它立足不稳时抢占地盘，只要保证不让敌人的陆军登陆就行。进入游戏中期后，玩家可腾出双手扩张自己的地盘，注意先啃“软骨头”。此时间谍能力应该很高，灵活运用吧。

游戏中的战斗分为空战和地面战。在太空战中，阵形的重要性自不用多说，同时当你的飞船携带了多种武器后，战斗画面的右边会出现武器选项，有时需



要关掉一些威力大、射速慢的武器，因为敌人在这些武器到来之前，可能已经被威力小，但射速快的激光所摧毁，白白浪费了弹药。另外飞行高度也同样很重要，你可以通过按住鼠标右键不动往上提做到这一点。而在地面战中，战斗开始时先看敌人的防御设施在哪些地方，然后将坦克降落在敌人力量薄弱的地点，再来一场坦克大战。同时需要注意的是有的武器不能攻击建筑物，武器的配置要选取好。这里还有一个小秘密，在空战时，按一下C键，能够以敌方战斗机的视角来观看整个战斗场面，哈哈，比较酷吧。

随着你的帝国日益强大，各种各样的特殊事件也会发生，游戏初期就骚扰你的海盗会变本加厉，竟然会抢你的运钞船，这时一般会有两种情况发生，一种就是清剿海盗，到后来你能找到一种能够毁灭整整一个星球的武器。另外，运气好的话，和海盗交战一段时期，海盗头子会要求停战，并愿意将女儿嫁给你，答应的话，其女会向你挑战，击败她，她会成为你的妻子或你的手下，这样你就控制了整个星系的海盗体系，并可在不伤害外交关系的情况下利用海盗攻击别人。另外还有一个叫BROTHERHOOD OF TEARS的组织，早期会不断制造叛乱，到后来他会告诉你在四块神奇的水晶中，隐藏着一个巨大的秘密。你的首要任务就是找到这些水晶，至于是什么秘密，就留给你自己去发掘吧。你还可以雇佣特种兵，他们可以提高你部队的防御力和攻击力。你的星球还会受地震、火山喷发、陨石雨的威胁，诸如此类“好玩”的事情会贯穿整个游戏过程。

场景模式介绍

间谍计划（Espionage） 难度：容易

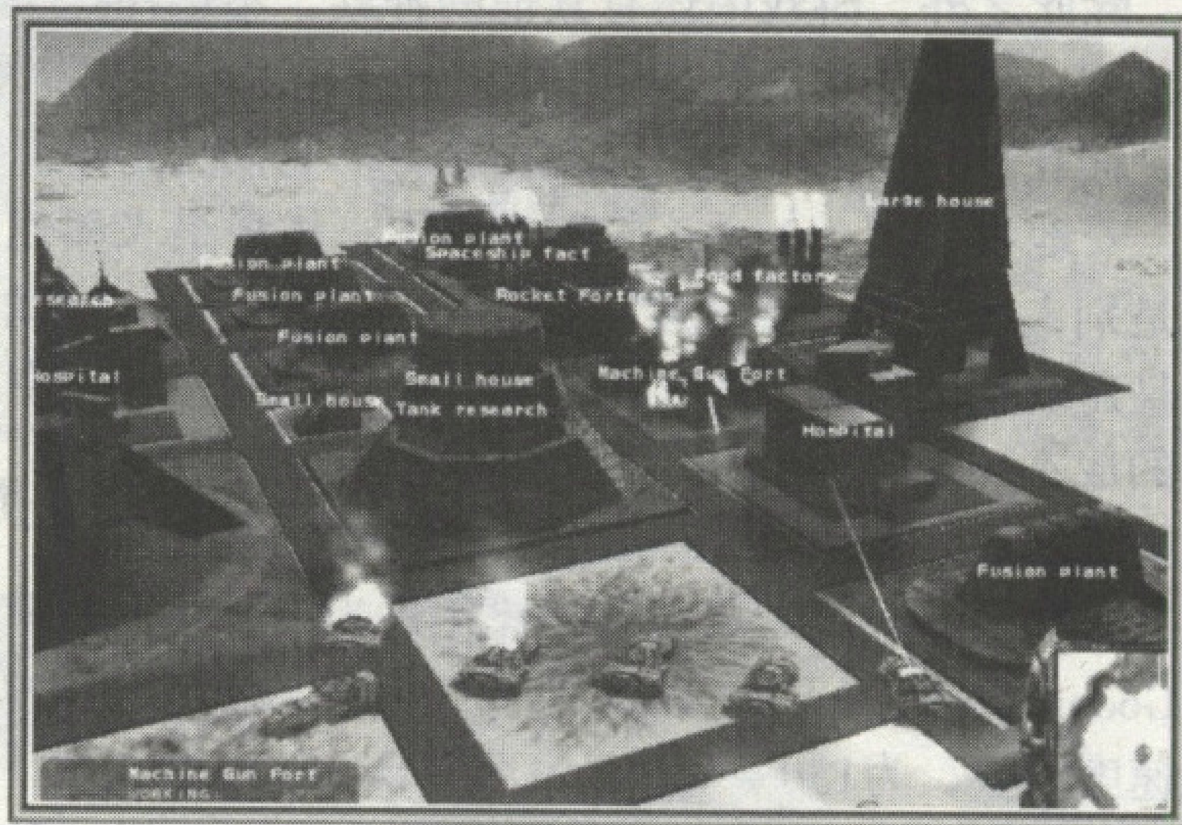
你在这个场景将饰演施那利帝国的首领。你的首要目标就是要摧毁太阳帝国，但十分遗憾的是，你并没有任何飞船和坦克车的研究所和工厂，更不能建筑！故玩家一定要利用间谍活动去摧毁太阳帝国。当你毁灭了太阳帝国后，你便可以从他们手上获得飞船和坦克车的研究所和工厂，研究、建造威力更强大的飞船、坦克，摧毁更强大的敌人！

入侵者（Intruder） 难度：容易

在这个场景中，你将饰演太阳帝国的首领，面对由卡拉肯帝国、哥登帝国和施那利帝国三者组成的联盟的入侵。你的目标就是要将三者彻底击溃！不过在这一个场景中并不苛求你以一敌三，当中有个依比隆帝国会成为你既可靠又珍贵的盟友。

间谍攻势（Spy Attack） 难度：普通

在这个场景中，你将饰演施那利帝国的首领，共有六个敌对民族，他们的科技知识水平都很高，你必须靠偷取敌国科技来提升自己的科技水平，当己国的科技水平凌驾于各国时，再“以彼之道，还施彼身”



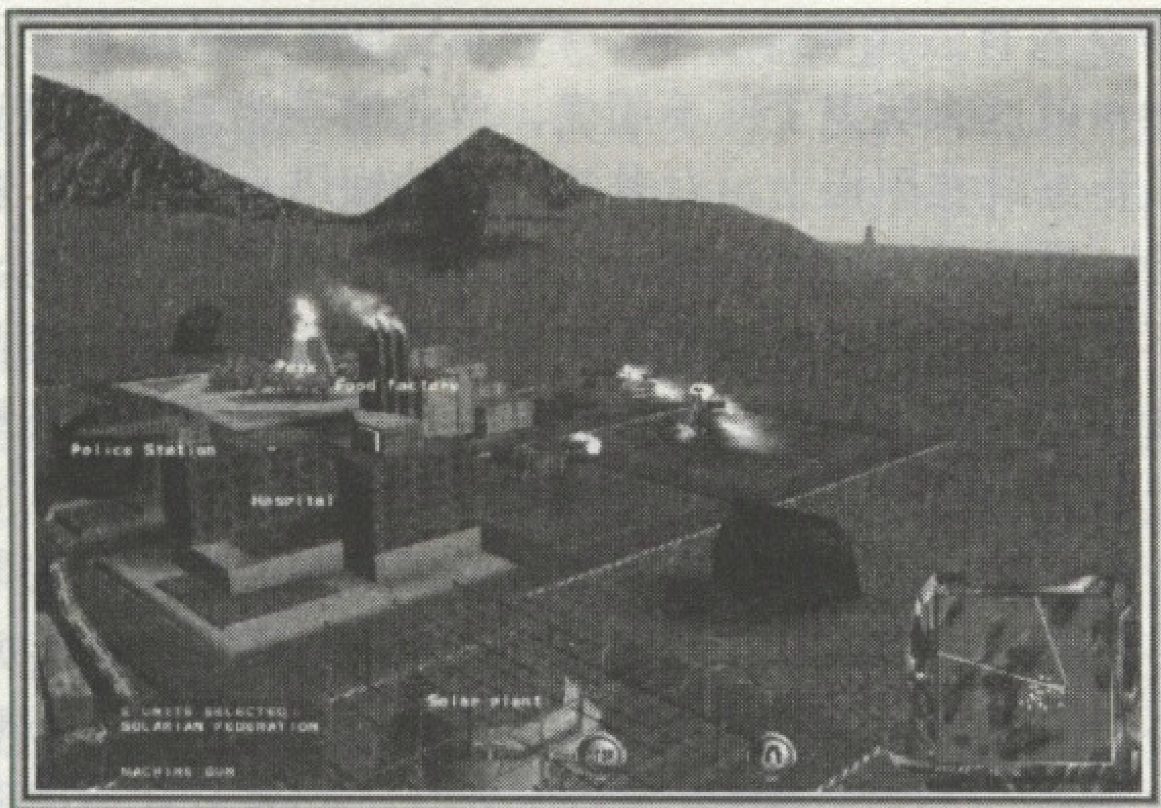
——以强大的军力去击溃他们！但在最初的时候，你只有6个间谍和12个间谍中心，资源非常有限，故应小心分配。

进攻（Attack） 难度：困难

在近几百年的历史中，人类对UFO（不明飞行物体）一直非常好奇，甚至进行了很多实验和研究去确定它的存在。而现在终于有机会去揭开外星人神秘的面纱了！在这一场景中，你将饰演太阳帝国的首领，

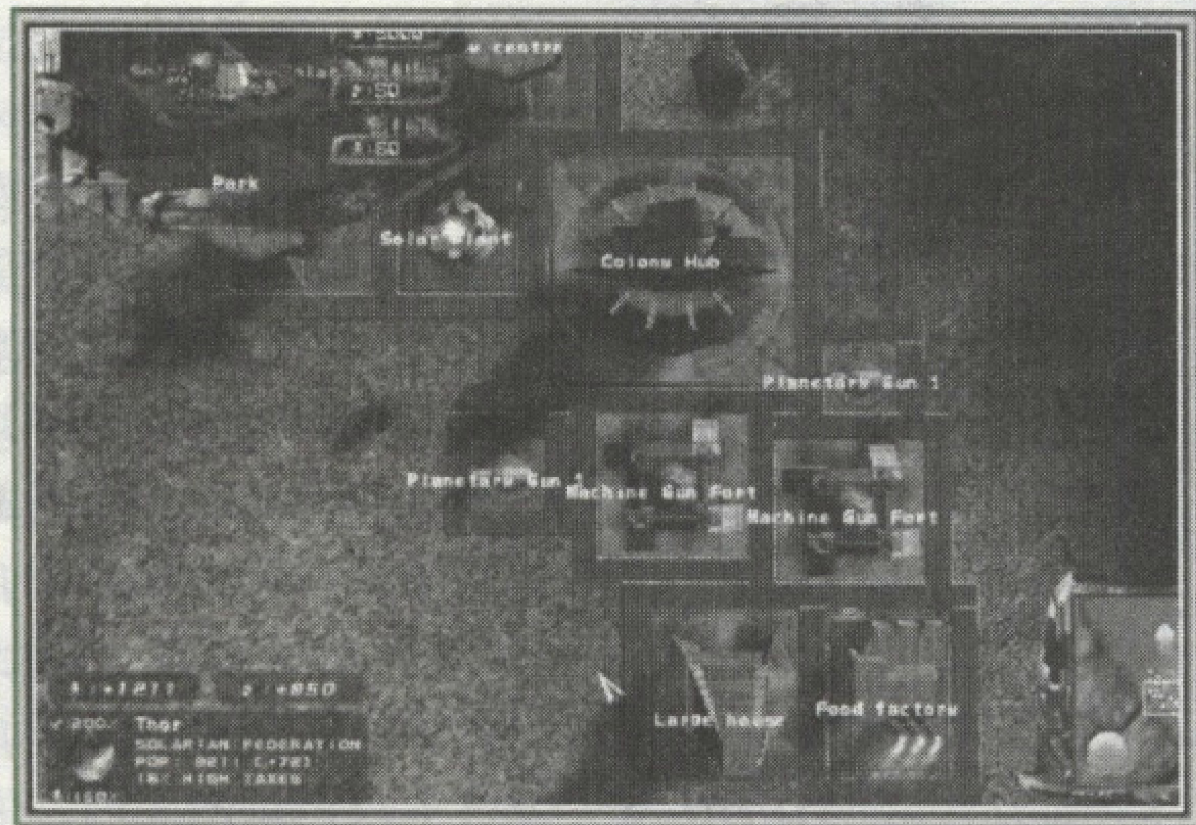
得知科学家发现在太空中，一个类似外星人飞船的物体，正被一个邪恶的势力操控着。你的目的就是要找出这艘太空船，并将其击溃。

速战（Be quick） 难度：困难



在这一场景中，你将饰演哥登帝国的首领。你与施那利帝国的敌对关系本已结束了几百年，但最近施那利帝国毫无原因地袭击你，而且更置你的帝国于死地！唯一可以解决这个敌对关系的方法就是与施那利帝国开战，并在他将你击杀前，将他歼灭！

邻居（Neighbours） 难度：困难



无论是人与人之间还是国与国之间，都渴望有一个好邻居，以便互相照应。在这一个场景中，你将饰演施那利帝国的首领。你也会有两个“邻居”，分别是依比隆帝国和谢比伦帝国。但遗憾的是，这两个并不是你的好邻居，他们非常讨厌你的存在，作为领袖的你，应及早决定与他们和平共处还是开战，而实际情况是他们已经开始军备竞赛了，你还等什么呢？

群起而攻（Swarm） 难度：困难

在这一场景中，你将饰演依比隆帝国的首领。你的国家正在对杜云族进行实验，观察这个民族的人口增长有多快。但是你的实验并非一帆风顺，在实验进行中，哥登斯帝国和谢比伦帝国公开对你干预，另外太阳帝国更会在幕后支持他们！你的目标就是要在他们的干预下，于六年间将麦基伦四号星体（Magellan 4）上的人口数提升至38 000人。

包围下的最终胜利者（King of the ring）
难度：不可能

在这个场景中，你将饰演太阳帝国的领袖。你的帝国已经与谢比伦帝国交战了一段时期，当你为己方逐步取得上风而举杯庆祝之际，突然有一个十分不利的消息传到耳边：谢比伦帝国先后与哥登帝国和安他利帝国合并，使形势完全逆转，你突然处于一个极为不利的形势下。太阳帝国是否进入黑暗的年代将看你能否以一敌三，在这个弱肉强食的世界中生存下来。

明亮之星（Light heart） 难度：不可能

在这个场景，你将饰演杜云帝国的领袖。在这个宇宙中，有个神圣的星球，名为明亮之星。这个星球对于你的人民来说，真是十分重要且具有很大的影响性。但它已被既可恶又横蛮无理的谢比伦帝国占领了。你唯一的目标就是重新占领明亮之星，将可恶的谢比伦帝国逐出这个神圣的星球！

保护脆弱的杜云帝国（Protect the Toluen）
难度：不可能

在这个场景，你将饰演安地利帝国的领袖。你的目标就是要保护你的盟友——杜云帝国继续生存。而邪恶的卡拉肯帝国皇帝则发誓不惜任何代价，也要将杜云帝国摧毁。你能够在如此恶劣的形势下，力挽狂澜吗？

看了上面的场景介绍，你是不是已经跃跃欲试了？那么请准备好干粮，开始过一段清苦的银河霸主的生活吧。

总评 85

制作	Digital Reality	类型	即时战略
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



洛克人危机

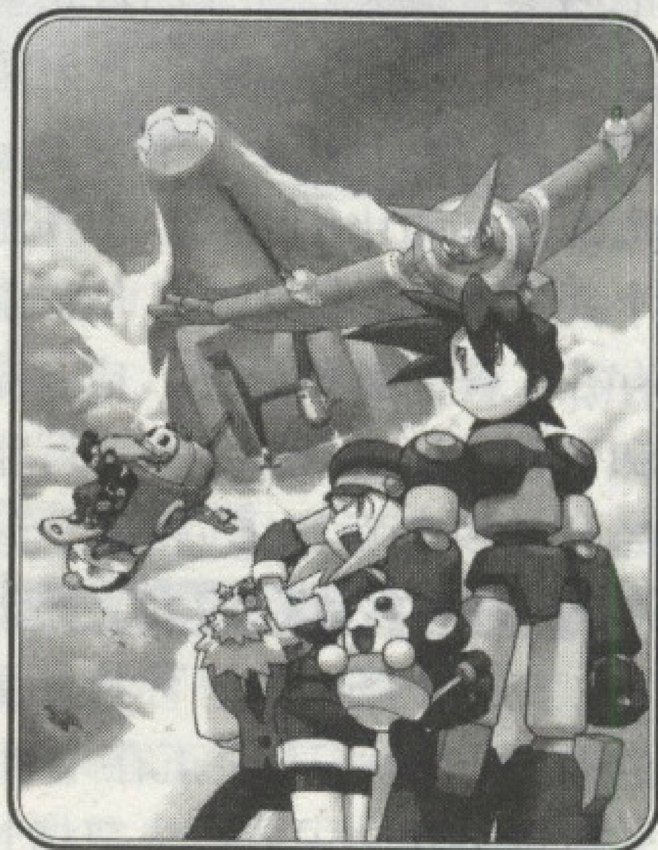
北京 古惑狼

这是一个完全由水覆盖着的世界，人类只能在那些零星探出水面的小岛上苟延残喘。这个世界上的一切都依靠一种强大的能源，这是一种由古老的量子反射技术所产生的能量。这些量子反射装置大都很分散，分别由一些开掘者守卫着。当然能量总是会用完的，所以开掘者的任务不仅仅是守卫装置，更重要的是寻找新的能源。这时一个传说流传开来——据说有一种叫大地之母的矿藏，蕴含着无穷的能量，只要找到它，那么人类就再也不用为能源而担心了。于是开掘者们出动了，他们利用自己的飞行器在一座座小岛间穿梭，希望能够找到大地之母。有一天，一个开掘者——贝瑞尔·卡斯克特，在一个古老的开掘现场找到了一个婴儿。他给这个婴儿取名为洛克人，并且同自己的孙女萝儿一起抚养。14年后洛克人和萝儿同样也踏上了开掘者的道路，他们的目标就是：大地之母。

这天，洛克人他们在一座岛上探索。在中央大房间里，洛克人启动了防护机关，拿到蓝色折射镜，但也因此触动了岛上的安全保卫机关。洛克人还来不及欣赏手中闪亮的折射镜，便一个箭步飞身跃出机关总室，接下来就要按萝儿从无线电中传来的指示从岛中迷宫脱身。

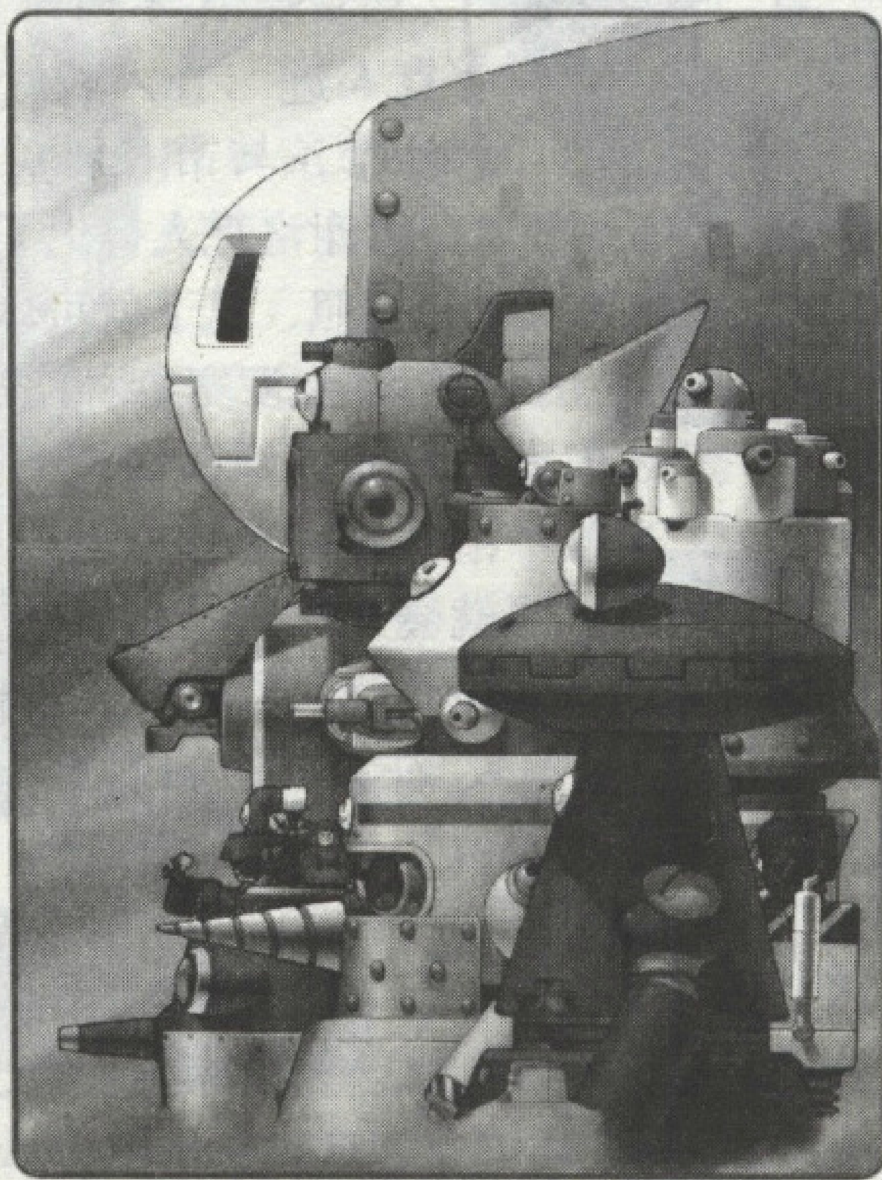
现在可以练练手，熟悉一下基本及组合操作。敌人主要是墙上的里佛巴特，它会吐炸弹攻击。进一道门后天花板上还会有一个攀壁型的里佛巴特，可用锁定键辅助攻击。在一个房间里有个大箱子可以打碎，里面有很多折射镜碎片（也就是游戏中用来交易买卖的货币单位）。消除通道上的电网防护罩需要打掉一个门两边的机关，同时别忘了检视两个宝箱，得到雷射枪零件——强力举重机。最后穿过通道来到一个大房间，遇见只有一个大铁矛手臂的六脚铁塔人，这就是BOSS啦。不过它还不是很厉害（序幕嘛，何必要那么高的难度呢？），它只会一招用铁矛拍地攻击，所以只需看准它的铁矛在要落下的一瞬间，右平移或左平移躲闪，抓住空档攻击就可以了。打败铁塔人后，洛克人来到天台，没料到铁塔人并没有被打坏，又从洛克人背后出现了。啊，洛克人走投无路跳下了天台，就这么玩完了？不用慌，萝儿的飞船来了，洛克人正好跳在甲板上，对着气坏了的铁塔人说拜拜，哈哈。谁料乐极生悲，飞行途中飞船的引擎出了问题，不得已，只好紧急迫降在一个小岛上，幸好大家都没受伤，但是飞船没法用了。好了，现在正式开始在岛上的冒险了。

与萝儿和贝瑞尔教授交谈后，洛克人决定先去附近的市镇看看有没有修理飞船的零件。没走几步，只见警车呼啸着赶往飞船坠落处，于是又赶回去看发生了什么事情。原来是警察局长来调查情况。说了几句话后，警长带走了贝瑞尔教授，因为要登记以后才能在岛上自由来往。洛克人沿着道路来到城市南面的苹果市场，在垃圾筒和纸箱里找到折射镜碎片及一些物品。在市场的CD店里可听一听音乐，有流行、重金属、爵士等多种风格。与居民们交谈了一下，打听到没有识别卡的话就不能过苹果市场的北门，而要找零件的话可以到苹果市场的旧货店看看。来到旧货店，老板娘说丈夫到城外废墟找零件去了，这么久还没回来，很是担心。热心的洛克人当然不会袖手旁观啦，回想一下来时的路上所看到的人，一定是站在一号门废墟门口犹豫不决的那个人。



出城后撞见小猴达塔，在它那里可以存盘和恢复能量。从一号门

废墟下去，一路上消灭几个里佛巴特和竹节虫后，很快就找到了在平台上正惊慌失措的旧货店老板。老板很感谢洛克人帮他解围，但为自己安全着想，说完话就一溜烟跑出废墟了，看看一路的烟尘，还真不愧是飞毛腿，呵呵。这时可继续往废墟深处搜寻，在宝箱里可找到雷射枪零件——快速发射。出一号门后见到萝儿正在打量一辆旧车，她说如果可以的话，应该修好那车，以后说不定有用。来到旧货店，老板、老板娘再次表示感谢，老板送给洛克人地雷零件工具箱，老板娘也把城外的旧车赠送给他。回去见萝儿，可开发出特殊武器——散射地雷。这时岛上的警察也带来了市民证，得到市民证后，就可以到城里的其他地方了，但因为海盗要进攻的关系，有些门还是不能进。在从苹果市场去市区的途中，无意中偷听到吉姆一伙的谈话（要慢慢靠近才行，跑过去的话是不会发生的）。他们好象在怀疑曾见到的一个女孩就是海盗。



穿过北门来到市区，碰见了女孩特朗，只见她鬼鬼祟祟地对几个机器人指挥着什么。在市区的垃圾筒里寻找一番，得到一些折射镜和物品。然后来到市政府区，又见到了特朗，咦？这可真有点奇怪哦。在市政厅里见到市长雅美莉亚和贝瑞尔教授，没想到他们会是老朋友。市长雅美莉亚告诉洛克人，海盗攻打城市的目的是为了地下的宝藏，而传说中宝藏打开会给全城乃至全岛带来巨大的灾难。与市长谈完话，贝瑞尔教授却还要与市长再聊一会儿，叫洛克人回去通知萝儿一声。走出市政厅，竟然看见特朗被一条狗追赶得大呼小叫。看来吉姆一伙真的搞到小狗帕普里卡来追踪他们心中的“疑犯”，哈哈。来到市区，帕普里卡还真厉害，把特朗都逼得趴在电灯杆上一动不动，那窘态真是让人笑掉大牙。洛克人上前与对帕普里卡轻声细语了一下，帕普里卡就“汪汪”地跑开了。本以为特朗会感激几句，没想到脸上红一阵白一阵的特朗，憋了半天居然丢下一句“管好你自己的事”就跑了。真是个琢磨不透、思想怪异的女孩，唉，好心没好报呀。



来到卡尔登森林，发现特朗的飞船已经开走了。正和萝儿说话，空中传来奇怪的声音，原来是海盗们的飞船开始攻城了。萝儿得知爷爷贝瑞尔还在城里，心里十分担心，不待与洛克人商量就跑进城去了。没办法，洛克人也只好跟着进了城，在苹果市场北门处可向达塔存个盘。进入市区，警察们拦着萝儿不让靠近市政府区，因为海盗正围着那里，十分危险。洛克人让萝儿放心，他保证一定会让爷爷平安，然后就冲向了通往市政府区的北门。

MISSION：门口三个SERVBOT之中有一个有钥匙，它们会互相传递，要注意查看它们哪一个有钥匙。它们的特点是：红色的战斗力较强，蓝色的速度快，黄色的耐力（也就是生命值）强。一开始它们并排在北门，攻击它们一下后，它们就会沿城里的马路四散移动。这时如果你要快速解决战斗，就全力攻击拿钥匙的那个；如果想多积累点钱，就什么都不管，一个一个地全干掉。黄色的生命力最长，但如果它停下来攻击你，就迅速靠上去用散射地雷一阵狂炸，它很快就OVER了；红色的攻击力强，就要注意闪躲它的子弹和炸弹，伺机也炸它几下；蓝色的速度快，所以就不要去追着它的屁股打，找个安全的地点守株待兔，它一过来就开火，几下就搞定（因为它生命值最短）。

拿到钥匙后，正要打开北门，特朗又突然出现了。果不其然，她真的是海盗。她心存幻想地要求洛克人也加入海盗，但善良的洛克人怎么可能答应呢。

恼羞成怒之下，特朗驾驶四脚机器人决心给洛克人一个教训。四脚机器人的武器除了连发子弹和炸弹外，还有地面冲击波和冲刺攻击，所以要求洛克人的闪躲功夫一定要好。起初还可以利用市区图书馆的那一片高台，在高台上只须闪躲子弹和炸弹就可以了，其他两种攻击方式是打不到洛克人的。但当把四脚机器人的生命值打到一半以下时，它就很狡猾地不再过来攻击，而是在北门的空地等着。没办法，只有主动出击了。注意地面冲击波会有稍微的跟踪偏向，所以闪躲时要抓住时机，闪得稍微早一点也会被打到。把四脚机器人打成了一堆废铁，特朗也弄得灰头土脸。以为她又会发小姐脾气，没想到她竟拍拍灰，淡淡地说了一句下次一定要认真地对付洛克人。

过了北门来到市政府区，刚来到市政厅前就又是一场激烈的战斗，不要告诉我你刚才没找达塔存盘哦。

MISSION：红色机器人只攻击市政厅，黄色机器人攻击最近的建筑。保护市政厅、警察局和银行。空中有三个飞行器，它们就象轰炸机一样围着你扔炸弹。对地面上攻击建筑的机器人可暂时不理，除非是红色的机器人攻击市政厅。因为如果你只顾消灭地面机器人的话，飞行器又会从周围抓来机器人补充数目，所以首先要把空中的三个家伙打成烂铁。这三个飞行器速度快，如果用锁定键攻击，一但它不是俯冲式的面向你冲来，而是在你周围盘旋的话，是很难打中的。建议先找个靠城区墙壁的宽阔地带，洛克人也不要太接近墙，与墙有一段距离，这样当飞行器围着洛克人盘旋到墙壁时，因为障碍的原因，它就会垂直向上提升少许高度，此时它的速度很慢，抓紧时间打活靶子吧。把空中威胁解决后，再一个个收拾那些破坏狂机器人了。



把所有机器人消灭后，洛克人以为可以松口气了，突然又出现了含着奶嘴的大机器人——班，它竟然是特朗的弟弟，没想到吧。它会用手拍击、吐长舌攻击，而且还会发导弹。不过貌似强大，弱点却十分明显。打它时只要躲在它身后，就在它屁股后一点的地方，什么攻击方式都打不到洛克人，就连导弹都打不到。而且它转身也不是很快，所以当它转身时稍微调整一下就可以了。

在海盗总部的海盗头子邦尼正洋洋得意地期待胜利的消息，但当他看见电视中转播的洛克人英勇拯救城市的新闻时，惊讶得下巴都要掉在地上了。不过邦尼的眼睛转了转，想到了另外一个计划，不由得又狂笑起来。再说洛克人进入破烂不堪、烟雾腾腾的市政厅，与市长雅美莉亚谈话。雅美莉亚十分感谢洛克人打退了海盗，给他颁发了挖掘者B级执照，这下就可以进入卡尔登森林南边的2号门和克罗赛森林的3号门了。出了市政厅见到萝儿，她已经把旧汽车修好了，然后给了洛克人一个呼叫器。只要使用呼叫器，萝儿就会开车来帮忙，这下在地图上各区之间移动就很方便了。这时，警长带着警察们往城北边的雅士平原赶去，原来发现了海盗们的踪迹，洛克人也自愿地去帮忙。

来到雅士平原，敌人真不少，有坦克和高地的大炮，连警长也被压制得躲在小屋里。不用怕坦克的炮弹，照样打它屁股就行了。如果同时上来好几辆坦克，那就得注意了，不要让它们打出配合，高地上的大炮要用锁定键辅助打掉。过桥后，在一个洞口前达塔告诉洛克人：海盗从这儿挖了个洞，原来海盗拿不到钥匙就打算直接从旁边去挖宝藏。在达塔处补充好，存盘后便穿过山洞，干掉几辆坦克，在地底门遭遇了邦尼。注意：在过山洞见邦尼之前可先去2号门、3号门找些好东东，交给萝儿可

开发出新的物品和特殊武器。（这里好象有个BUG，我从一个宝箱里得到爆破单位，但是一检查物品栏，居然什么都没有。）

MISSION：跟邦尼决一雌雄，摧毁挖掘用的机械灰狼。机械灰狼的外壳很坚硬，根本不能伤其分毫，不过舱口倒很脆弱。首先要将机械灰狼底部的履带打坏，注意是底部后半部分，不是前面转动的齿轮。最好能装备有特殊武器散射地雷，这样只须放几颗地雷炸得机械灰狼冒烟就行了。然后跳到平台上将平台周围的坦克一个个消灭干净，免得它们在背后老放冷枪。这段时间机械灰狼会用能量波、飞行炸弹攻击，须注意躲闪。上面两步完成以后，就可以在平台上安心地瞄准舱门攻击了，这时因为履带被炸的关系，机械灰狼的移动速度变慢，所以很容易瞄准。打舱门不用跳到灰狼的平台上，那样不仅很容易受到攻击，而且会被打落下来，又得重新爬上平台。所以只需站在高处的平台对它攻击。灰狼会左右移动，注意它用什么攻击方式，如果是冲击波就要躲闪，是飞行炸弹就用锁定键一一打掉，而如果是一个机器人打开舱门向你扔炸弹的话，就要狠打之，这是唯一攻击机械灰狼的好机会。击中舱门以后，机械灰狼会颤抖，邦尼也会发脾气，不要管，使劲地打。



终于将机械灰狼打趴下了，邦尼神情一片黯然，就象小鬼当家里的那个倒霉蛋一样两眼发直，可能怎么想也想不通自己庞大的机器灰狼居然被一个毛头小子的“烂”武器给打败了。海盗们离开了，这时洛克人的呼叫器响了，原来是萝儿通知洛克人：市长雅美莉亚有要紧的事找他。回到雅美莉亚的办公室，雅美莉亚照例又是大大感谢了一番，然后告诉洛克人关于岛上宝藏的传说可能是真的。为了岛上居民的安危，雅美莉亚请求洛克人揭开这个秘密。正义的洛克人当然毫不犹豫地答应了市长的请求，同时得到了挖掘者A级执照，这下就可以进入卡尔登森林的废墟了。本以为市长还会给洛克人财力上的支持，没想到她倒希望洛克人为城市的修复工作捐款！虽然自己身上没有多少钱，但能捐就捐吧，反正是能从敌人身上赚回来的。来到卡尔登废墟，发现居然还有一些海盗的机器人在负隅顽抗，当然要毫不犹豫地消灭他们。然后萝儿驾车撞破了海盗的木栅，洛克人就可以到达卡尔登废墟了。这期间可去旧城、大门及住宅区看看，能搜到不少好东西。在住宅区的电玩中心，还可以玩两个迷你游戏：一个是“野兽猎人”，一个是“射气球”，如果能玩到A级水平，则会得到特殊武器零件（我比较急，所以只拿到“野兽猎人”的奖品——玩具剑，不知道射气球的奖励是什么）。对旧城里的野狗要注意，被它们撞倒几次后会掉生命的，解决方法就是踢它们一脚，让它们知道厉害就老实了。

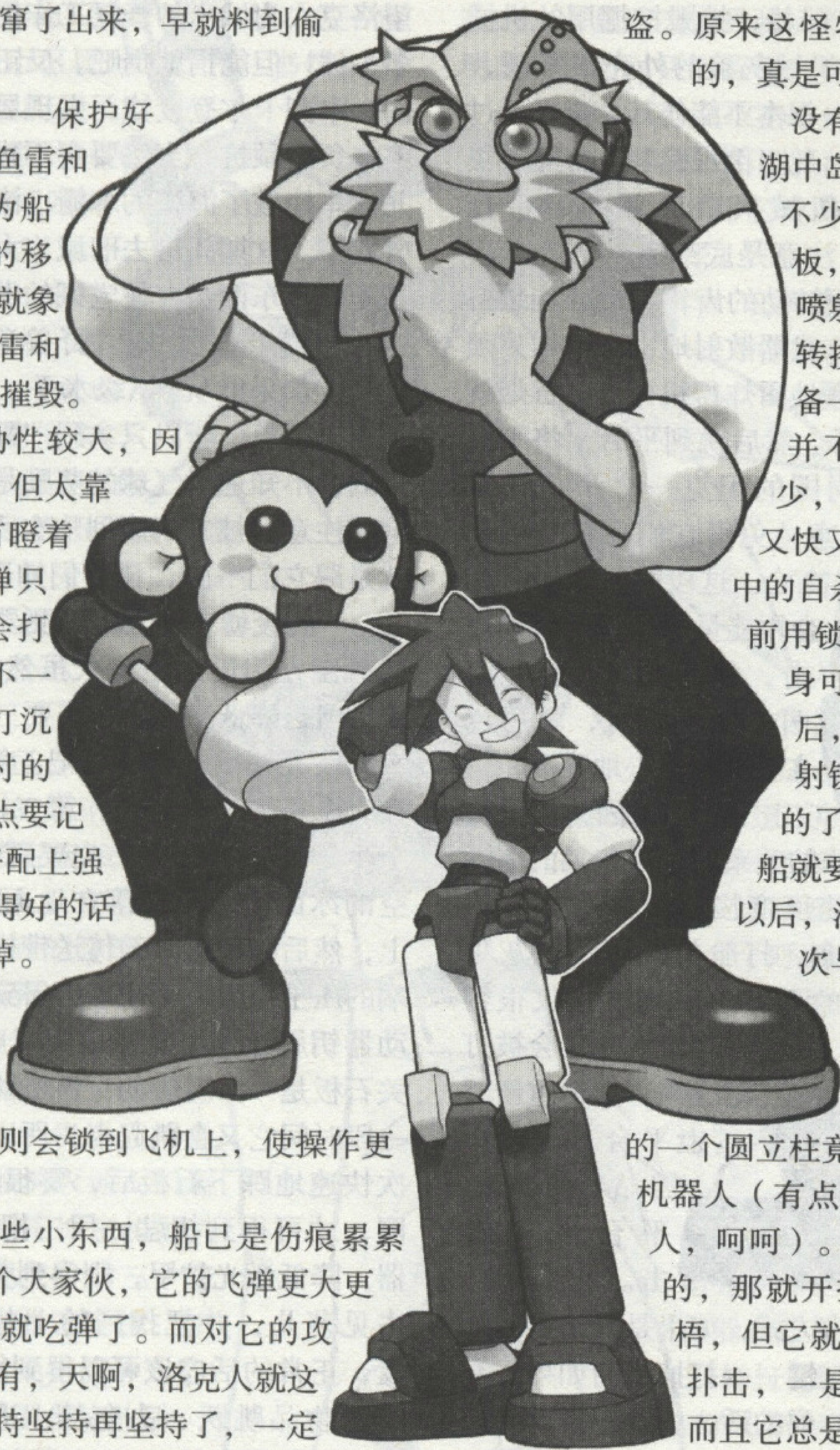
一到废墟，萝儿的探测器就感应到有一块巨大的折射镜在附近。洛克人虽然很容易地找到机关操作台，但是降低激光护甲需要三个启动器钥匙。那么就在废墟里寻找一番吧。第一把启动器钥匙在一个机械蜂巢旁边；第二把启动器钥匙在一个生锈的宝箱里——先要踩松飘在半空的冰面，让宝箱落在地面的传送带上，然后打开墙上的传送带机关，利用终端的压土器压碎箱子即可得到；第三把启动器钥匙在三道电网后面，电网与三个机关石板是一一对应的，但是踩下石板后过一段时间它又会跳起来，所以从后至前依次快速地踩下石板后，要很迅速地跑过电网，才可得到钥匙。用三把钥匙打开启动器，降低激光护甲，则得到黄色折射镜。回去见萝儿，并把找到的一些物品交给它开发，正常的话应该可以得到特殊武器手榴弹、特殊物品跳跃、头盔等。有了跳跃以后，废墟、以及原来的1、2、3号门下面有些需要跳到一定高度的地方就可以去了，去多多挖掘挖掘吧。



来到住宅区，在码头向船厂老板调查时发现，码头里所有的船都被偷走了，不知道是谁干的。洛克人要去裘恩湖中心的废墟，没有船怎么行？咦，那边不是有几个工人正在摆弄一艘船吗？跑过去一问，才知道是一艘破旧得无法修理的废船，怪不得没被偷走呢。虽然船老板和工人都说无法修理，但萝儿看过以后觉得如果用在废墟里找到的黄色折射镜则有可能

修好。在萝儿的精心修理下，果然奇迹出现，船终于修好可以下水了。出发之前照例别忘了跟达塔打个招呼存个盘。乘船来到湖中，还来不及欣赏美丽的湖面风光，海盗的舰艇突然窜了出来，早就料到偷船一事是他们干的。

MISSION：海战——保护好船。先摧毁红色潜艇的鱼雷和黄色炮艇的飞弹。因为船由萝儿控制，所以船的移动路线是固定的，简直就象靶子一样。所以要在鱼雷和飞弹射中船身之前将其摧毁。鱼雷相比飞弹而言威胁性较大，因为鱼雷一次会发两颗，但太靠近船后就打不着，只有瞪着眼干吃的份了；而飞弹只要没接触船，都有机会打掉，而且有些飞弹还不一定能击中船。敌船能打沉当然最好，但主要对付的一定是鱼雷和飞弹，这点要记清楚。而特殊武器最好配上强力雷射枪并升升级，射得好的话一炮就可以把敌船轰掉。头顶上盘旋的飞机可以不用管，它们的子弹根本打不掉几点生命；同时也不要用锁定键，否则会锁到飞机上，使操作更忙乱。



好不容易摆脱掉那些小东西，船已是伤痕累累了。突然水里又冒出一个大家伙，它的飞弹更大更快速，根本来不及瞄准就吃弹了。而对它的攻击却好象一点伤害也没有，天啊，洛克人就这么完了吗？这时就要坚持坚持再坚持了，一定要坚持到萝儿把话说完，则会有选择项出现，可以选择先撤退回码头休整。以我的经验，这个时候船的生命值至少要能承受住六枚飞弹的攻击，当然还要祈祷某几个飞弹打不着自己，否则还需要更多一点的生命值。如果在萝儿的话还没有结束船就没有生命值的话，呜呜，只有请大侠重新来过了。拖着一身伤痕回到码头船坞，休整一番后再次出发，这次就再没有那些小喽罗来骚扰了，只需直接打湖中的BOSS。起初敌人的火力很猛，没法攻击，洛克人和萝儿只有边躲边退。沿着一条河道撤到一个小内湖中，那个大家伙居然也潜水过来了，好吧，来个了断吧。先攻击BOSS身上的武器系统：甲板上的两座炮塔、两个攻击手臂，都摧毁后甲板上又会出现一座能量炮塔，只有打它BOSS才开始掉血。经过一番苦斗，终于又击败了海盗。原来这怪物就是他们用偷来的船造的，真是可恶。

没有海盗的阻挠，顺利地进入湖中岛的废墟，在里面又发现了不少好家伙，比如老喷射滑板，加上已找到的滑板就得到喷射冰鞋；用连接插头可做出转接插头，这可使雷射枪多配备一个零件等等。这里的迷宫并不复杂，但敌人加强了不少，红色的里佛巴特发的火球又快又急，要注意躲闪；对于空中的自杀面具球，要在被其盯上之前用锁定键打掉，不然被它惹上身可不好受。收齐三把钥匙以后，打开启动器，得到红色折射镜。这可是到目前为止最大的了，能量一定不少，修复飞船就要靠它了。拿到红色折射镜以后，洛克人快步返回。没想到这次与取得黄色折射镜时的情况不同，有守护折射镜的机关。刚一出启动器室，门就锁住了，来时路上看见的一个圆立柱竟慢慢地变成了一个巨大的机器人（有点象米其林广告的那个轮胎人，呵呵）。和这种机器人是没法对话的，那就开打吧。虽然这机器人很魁梧，但它就会两招：一是相扑冲刺式扑击，一是用跳跃引发地震波攻击，而且它总是一招一招轮流用。摸清了规律，当然就很容易了。它扑的时候用左右闪，发地震波时就跳一下。不过这两招都得掌握好时机，挨打了可别怪我。打败机器人后，赶快回去把红色折射镜交给萝儿，萝儿用它修好了飞船，不过目前只能在岛内的范围移动。贝瑞尔教授认为旧城南面的大门可能与地底门相连，跟萝儿谈话，就会有去地底门的选项，那么现在去地底门吧。（在飞船上贝瑞尔的房间里可找到炸弹图解，可开发成特殊武器大型手榴弹）

下到地底门，首先在一个控制房间里发现一个系统，但打开系统需要三张原型人识别卡，那肯定就在周围啦。第一张在一个高台的宝箱里，上面有一个拿

盾牌的机器人，须先干掉；第二张在有电力系统开关的那个房间的宝箱里，同时开启电力系统就可利用升降机上下了；第三张的获得则先要经过一场战斗——坐升降机下到一个大房间后，会有三只犬型里佛巴特等着你，它们的速度很快，而且又高又大，但如果已经把找到的引导单位开发成特殊武器——主动雷射枪，并适当升一下级，则只管轰它们就可以了，很快就搞定。如果没有好的特殊武器，那就要选一个比较有利的墙壁。因为当洛克人紧贴墙壁时，犬型里佛巴特从正面是冲击不到你的，但从侧面就难说了，所以即使紧贴墙壁，也要灵活一点。打败它们后，穿过门，从宝箱里拿到第三张卡。回到最初的控制房间用三张原型人识别卡打开了紧急系统，一阵震动后，原本没有入口的大门打开了。萝儿却隐约地感到不快，这么做到底对不对呢？……

回到飞船上，与萝儿谈话后决定先回卡尔登森林。途中，邦尼海盗三兄妹又出现了，真是死不改悔呀。

MISSION：杰梭夏夫特之最终战役，摧毁杰梭夏夫特战舰，同时保护好飞机。海盗的战舰虽然很大，但是攻击手段只有两侧的三门大炮，真是名不符实呀。只要小心地打掉大炮射出的炮弹，就可以使飞船免受损伤。但大炮是毁不掉的，所以在它上面不要浪费太多的功夫。只有攻击战舰腹部的装甲和两侧的机翼才能使它掉血。全都摧毁后战舰却还不肯倒下，最后的攻击目标在哪儿呢？原来是头部的骷髅标志，同时它也是能量波发射器，把它打烂后就胜利了。不过从前面的战斗规律来看，马上会有下一场战斗。果不其然，海盗三兄妹又驾着飞行机器人来了，看来不击败洛克人一次难消他们的愤怒。飞行机器人速度很快，有时锁定键都锁不上。而且它子弹和导弹也有很快的速度，专打洛克人而不是攻击飞船。在飞船甲板这小块地方，躲闪起来还真不容易，一不小心就会被导弹打飞，跌倒在甲板上。看来用一般的雷射枪子弹是很难打下去的了，还是祭出主动雷射枪这件法宝吧。稍微对准飞行机器人的方向，嘟嘟嘟，一梭梭地打出去，OK，搞定。洛克人想，经过这次惨败，海盗三兄妹应该死心了吧。



回到卡尔登森林，如果你之前对城市重建工作捐了款的话，现在各建筑应该都修好了。在警察局，警察局长拜托你去市区找丢失的东西，但居然不知道是什么东西。老天，叫洛克人怎么找？算了，还是先答应下来，然后去市区先看看吧。刚进市区，就看见一个炸弹爆炸了，原来是有人搞破坏安放了炸弹，要找的东西就是炸弹呀，真是危险的工作，怪不得警长要请洛克人来帮忙。现在要抓紧时间找到剩下的两个。有喷射冰鞋帮助，很快在房子旁边（虽然随机，但绝对不会在马路边）找到一个，但另一个呢，在哪儿？真急死人了，旁边的工人提醒房顶上遗失东西也是有可能的。恍然大悟，终于在一个房顶找到另一个炸弹，解除了危机，同时也得到两件物品，呵呵（这是一个分支情节，除了能多搜集物品外，对游戏流程不会有影响）。

既然大门出现了，那么现在就进去探索一下吧。沿着旋转楼梯来到最深处，却发现门打不开，需要什么看守人的钥匙。回到另一个大房间，在一个操作系统前了解到，需要找到看守人、梦想家、睡眠者三把钥匙才能打开中央大门。那么就先打开地下城的门锁（不要理会它的警告），则旁边的门打开了。在里面会有几个犬型的里佛巴特，要小心。从另一个门出来，发现竟通往旧城的一个电厂锅炉。洛克人正在四处查看，突然又碰上了邦尼、特朗等。双方都十分诧异，真是太戏剧性了。邦尼以为洛克人是特意追踪他们，发现了他们藏在电厂的机器人的秘密，于是慌慌张张地启动秘密的机器人要干掉洛克人。这个机器人看似

笨重，攻击的火力却不弱。现在对付这种BOSS看来主要得靠特殊武器了。推荐选用升级的主动雷射枪，只要洛克人的生命值够多，花不了多少时间就可以把它拼掉。邦尼他们终于承认失败了，不过以他们海盗的习性，这会是真的吗？我倒有点怀疑……

与门口的工人对话，得知最近怪事连连，城市里居然也出现了地下入口，一个在旧城，也就是洛克人爬上来的旁边；一个在市区，在北门旁；还有一个在住宅区，电玩中心对面。分别进入各入口，发现里面全是机器人。其中也不乏很多厉害的，不过对于已经身经百战的洛克人来说，消灭它们费不了多少工夫。但要注意，只有把机器人全消灭光以后，主房间的门才会打开。进去后发现宝箱里的物品就是开中央大门的钥匙。三个地下入口各自存放不同的钥匙，管它呢，反正把三把钥匙搜集齐就行了。

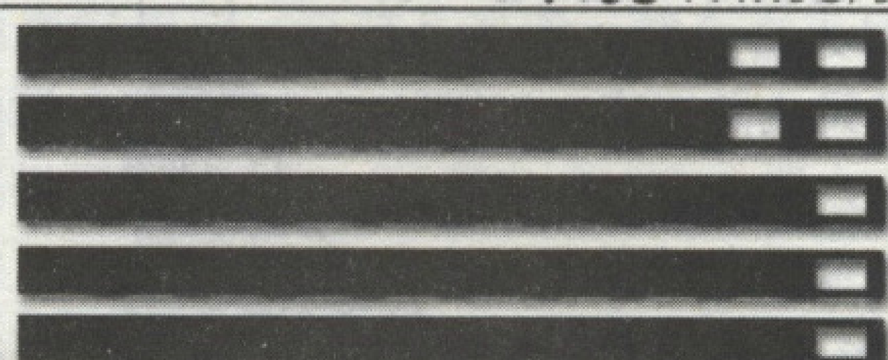
拿着三把钥匙打开中央大门，从铁柜中激活了胡诺。这个笑里藏刀的家伙竟然不仅不感激洛克人激活他的恩情，而且为了不让洛克人阻挡他的计划，忘恩负义地把洛克人锁在电链中。怎么办？动弹不得的洛克人只能眼睁睁地看着胡诺的阴谋得逞吗？突然，从房间粗大的柱子后面闪出两张面孔，居然是邦尼兄妹。他们解开了洛克人身上的封锁，这真不可思议，海盗真的变好啦？时间紧迫，感谢之类的话就留在后面说吧，洛克人得赶快去阻止胡诺的行为。在走廊尽头碰见达塔，存好最后的档就进门面对最后的敌人了。

胡诺因为是飘在空中，所以他的行动十分灵活。他的攻击方式有：用身体冲刺攻击，速度快，所以洛克人闪躲也要很快；地震波攻击，这比废墟里那个机器人的地震攻击要强多了，每次都会在胡诺的周围引起大面积的爆炸，所以如果靠他太近就会中招；光剑攻击，他会从两手中伸出激光剑束，横扫整个房间180度，这是最难防备的，因为总是出其不意。好不容易打败他以后，虽然看见胡诺的身体化成了碎片，但他的头却慢慢地升到空中。这是怎么回事？莫非……。真是恐怖呀，原来在墙壁后还有一个巨型的机械身体，当胡诺的头接上去后，惨烈的最后一战开始了。这个大型胡诺的攻击更加地猛烈、快速。他的身体暴踩攻击会来两次，所以洛克人也要连续闪两次；然后他会用地震波或者冲刺，一定要闪得快才行，并要有强力的特殊武器。不然光是躲闪不还手也不行。还有一点经验是要多贮备水壶，能买多少就买多少，千万不要吝啬。对了，商店里的装甲也要买，还有个可以暂时无敌一段时间的东东也要买，对战斗是很有帮助的。

终于打败胡诺了，呼呼，好好欣赏成为英雄的洛克人的结局吧。最后离开岛时，萝儿会让洛克人跟全岛的人说再见，不知道有没有隐藏情节。而海盗三兄妹们到底怎么样了呢，自己慢慢看吧。最后再说一句：通关后回到开始菜单画面，会多出一个难度选项，有“一般”和“困难”，想再加强刺激的话就选“困难”再来一遍吧！

总评 85

制作	CAPCOM	类型	动作角色扮演
发行	UBI SOFT	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	Win95/98



话说天下大事，分久必合，合久必分。自汉高祖斩白蛇起义，建立大汉，后经光武中兴，传至献帝，遂分三国。汉室衰败，诸侯割据，连年征战，民不聊生。然而这也是一个英雄辈出的年代，文智武勇，造就了中国历史上最为特殊的一个时期。更有后世罗贯中一部《三国演义》，使得三国故事家喻户晓。

时至今日，电脑游戏风靡，三国故事可以说是被采用频率最高的题材之一。在诸多的三国游戏中，最为著名的要数光荣公司的《三国志》系列和智冠公司的《三国演义》系列。在《三国志Ⅶ》推出不久后，《三国演义Ⅲ》也粉墨登场，欲与日本三国游戏一较短长。四年前的《三国演义Ⅱ》推出的时候，曾遭到不少批评，尤其是人物头像的丑陋令人难以忍受。在Ⅲ代中，游戏采用了中央电视台拍摄的连续剧《三国演义》中演员的剧照作为脸谱，使游戏生动了不少。而游戏在美工方面也下了大工夫，大地图山峦起伏、清晰秀丽，给人一种赏心悦目的感觉。国画大师秦云海绘制的事件插图，更是功力深湛，为游戏增色不少。



游戏强化了内政管理，将各种职能细分，征兵、纳粮都有相应的部门进行管理，并且吸取即时战略游戏中兴建设施而后制造的经验，需要先搞市政建设再执行各种命令（例如想征兵就要先建兵营）。内政虽然复杂化了，却没有令人厌弃的感觉，反成为一种乐趣。也正是因为这个原因，想在游戏中采用速战法是行不通的，必须先搞好建设，甚至建设比战斗更重要，充分体现了“上兵伐谋”的战略思想。

内政篇

游戏中需管理的内政颇为繁复，共有外交、内政、人事、计谋、军事、中央、情报七大项。

一、外交

互不侵犯：与他国签定互不侵犯条约，签定的时间为一年到三年。条约签定后，双方在条约所规定时间内不得相互攻击，而且两国友好度会上升。成功与否与本国威信、对方国君主野心、两国外交关系以及执行武将的政治能力有关。

攻守同盟：与他国签定攻守同盟条约，签定的时间为一年到三年。条约签定后，双方在条约所规定时间内如一方遭到第三国攻击，另一方需派兵援助；一方进攻第三国时，要求共同出兵的成功几率也会增加。两国友好度会上升。成功与否与本国威信、对方国君主野心、两国外交关系以及执行武将的政治能力有关。

连姻：把本国的公主嫁予他国君主，以求缔结友好同盟关系，这种政治婚姻在历史上是屡见不鲜的。如果成功，两国将缔结三年互不侵犯条约，并且两国友好度大幅度上升。成功与否与使者的政治力有很大关系。

求援：向其他国请求援助，可以是黄金或者粮食。两国友好度在60以上可执行此命令，并且友好度越高越容易成功。成功的几率大小还与武将的政治力有关。

进贡：这是在国力暗弱的时候，对强国实施的一种怀柔政策。派出武将向周边大国进贡，以实现提高友好度的目的。如果成功，则两国友好度上升，同时要付出一定的黄金或者粮食作为代价。成功几率大小与使者的政治力有关。

贸易：两国在友好度达到50以上的时候就可以进行贸易了。贸易就是向他国购买木材、铁、硝硫等制造武器的必需材料。需要修建港口后才能使用这一指令。成功与否与两国关系、对方国矿产储量以及使者政治力有关，成功后会得到所需要的矿产。

交换俘虏：如果己方武将为对方所擒，可以使用这一命令来请求放还。交换的条件是黄金、粮食或者被我方擒获的敌方武将。交换的成功与否与使者的政治力、所提出条件及双方友好度有关。越是知名武将，对方所要的条件就越高。

二、内政

本游戏是十分注重内政建设的，较以往的游戏而言，增加了许多这一方面的内容。搞各种内政建设要有相应的建筑设施才可以，所以，在进行内政建设之前就要先兴土木修建各种建筑。由于在游戏初期资金比较紧张，只能选择性地先建某些设施，那么就有了



一个修建的先后顺序问题。我个人认为比较好的顺序是这样的：首先，当然是建造行政会堂，这是修建其他建筑物的根本（就好像即时战略游戏中的主基地），之后就是修建市集，因为有了市集后就可以执行开垦和行商两个命令，增加城市的繁荣，确保稳定的经济来源。接下来就是修建学堂，有了学堂以后就可以实施治水和研发两个命令，从而降低城市水灾概率，提高城市技术水平。之后就要建粮仓了，有了粮仓，在灾年的时候可以减少损失，丰年的时候可以增加产量。这几样建好后就可以开始建设军事设施了。当然要先建兵营，有了兵营才可以征兵。之后是校练场，提高士兵的训练度和士气对士兵在战场上的表现是极为重要的。游戏的武装部分比较繁杂，先要修建冶铁场、锯木场和军火场进行矿产采集，然后再修建兵工厂进行武器制造。如果要组建骑兵，还要有养马场。

进行每种内政建设都要派一名武将担当，武将做事的时候体力就会下降，如果体力太低，就会积劳成疾，最后病倒。因此一定要注意让武将休息，一段时间不给他安排任务，他的体力就会慢慢回复了。下面就详细介绍一下各项内政指令。

开垦：前提条件是建好市集。开垦可以增加每年七月的粮食产量，同时还可以降低该城的物价。

治水：如果治水度太低的话，到了夏季就很容易发生水灾。通过此指令可以提高城市的防水灾能力，并且还可以起到降低该城物价的作用。

行商：行商就是增加城市的贸易值，这样可以使每年一月的黄金收入增加。黄金的收入是进行一切内政、军事活动的基础，因此行商便成了极为重要的一个指令。行商的执行还可以降低城市的物价。

研发：研发可以提高城市的技术值。技术值和制造武器是息息相关的，许多武器都需要技术值达到一定程度才可以制造。具体如下表：

武器名称	所需技术值
刀盾	100
枪矛	100
弓箭	100
弩箭	200
藤甲	200
盔甲	300
连弩	300
云梯	400
战车	500
冲车	500
火药	500
石车	600
井栏	600

修筑：各种建筑的修建就是通过这个指令来完成的。关于修建的顺序前面已经提过，这里值得一说的是在修建校练场的时候是需要按步兵系、骑兵系、弓箭系、器械系分别制造的。有了该系的校练场才可以对该系士兵进行训练。运用这一指令，可以提高城市的防御度。防御度高可以延缓敌人的进攻，当防御值在800以上时，城墙上会出现弓箭手来帮助玩家防守。不过此类游戏进攻战居多，防守战相对是比较少的。



采伐：这是采集木材、铁矿和硝硫的命令。木材和铁矿是用来制造兵器的，而硝硫是用来制造火药的。采集三种材料需要由三名武将分别负责。三种材

料中铁的需求量是最大的，许多强力武器都需要铁，因此应该优先开采铁矿。而硝硫是制作火药用的，有了火药才可以在战斗中使用火箭。另外，三种材料不



是每个城市都有的，拥有木材的城市比较多，而有铁和硝硫的就相对少了。因此，应该优先占领矿产丰富的城市，这样才有利于长期的发展。各个城市矿产分布如下：

城市	木材每月产量	铁矿每月产量	硝硫每月产量
襄平	35	0	110
北平	23	90	0
代	10	0	0
晋阳	5	0	20
南皮	5	0	20
平原	8	0	0
邺	18	0	0
北海	29	70	0
濮阳	38	90	0
陈留	45	0	0
洛阳	42	0	0
弘浓	43	0	0
长安	44	0	0
南海	92	95	74
下邳	5	0	0
徐州	7	68	0
许昌	51	0	0
谯	10	0	56
汝南	76	0	0
宛	51	0	0
寿春	82	72	70
建业	94	86	0
吴	104	0	0
会稽	103	0	0
庐江	83	40	0
永安	107	0	0
柴桑	78	0	0
新野	82	0	0
襄阳	85	0	0
江陵	28	0	0
江夏	50	50	0
长沙	68	0	0
江州	108	0	0
成都	105	105	23
梓潼	106	0	10
上庸	20	0	0
夷州	127	0	0
武陵	68	0	0
桂阳	83	55	0
云南	103	0	59
建宁	100	0	0
零陵	83	0	0
安定	5	0	0
天水	40	69	35
汉中	83	0	0
下牟	105	0	0
西凉	0	51	27

买卖：买卖需要在修建了市集之后才可以进行。进行买卖有两个目的，一个是购买所需用品，如马匹、弓箭；另一个是以此赚钱。对于一些可以购买的武器，例如弓箭，最好只购买而不要制造。制造一是浪费时间，二是浪费有限的资源。购买物品要在物价低的时候，这样可以省很多钱，而且还可以在物价高的时候卖出去，一来一回可以赚很多钱。尤其是买卖马匹时最赚钱了，低买高卖，很快就可以富甲一方了。买卖粮食也可以，但不如马匹赚钱快。而且，在修筑了养马场之后，马匹还可以繁殖，买得越多，繁殖得越快。

发粮赈灾：在修建了粮仓之后就可以实行了，当然也要有足够的粮食才行。执行此命令可以提高统治度。不过提升的幅度有限，而且极费粮食，所以，还是施以仁政，不要让统治度太低才好。

三、人事

有道是千军易得，一将难求。在三国游戏中，好的武将是可以起到扭转乾坤的作用的。如果帐下有一批良谋勇将，则何愁大事不成？

征召武将：征召的对象可以是现役武将也可以是在野武将。其中在野武将只能通过征召的方法来得到。征召可以通过金钱和宝物等来贿赂对方武将，也可以让君主“三顾茅庐”去感化他。征召只限于本城，君主所在的城市可以对配下城市以及与本城相连的周边城市的武将进行征召。

寻才：派人在属地及周边城市寻访人才。可能会招到武将，也可能找到金钱或宝物。如果发现了人

才，他将成为在野武将。

赏赐： 赏赐可以提高武将的忠诚度，只要是本月内还没有执行命令的武将都可以赏赐，赏赐后还可以执行别的任务。除了金钱外，还可以赏赐宝物或者把公主嫁于该武将，如果结亲了，该武将的忠诚度就会一次性提升至100。不过毕竟公主就那么几个，嫁完了就没有了。而且只有赏赐金钱才可以一次提升许多人的忠诚度。

四、计谋

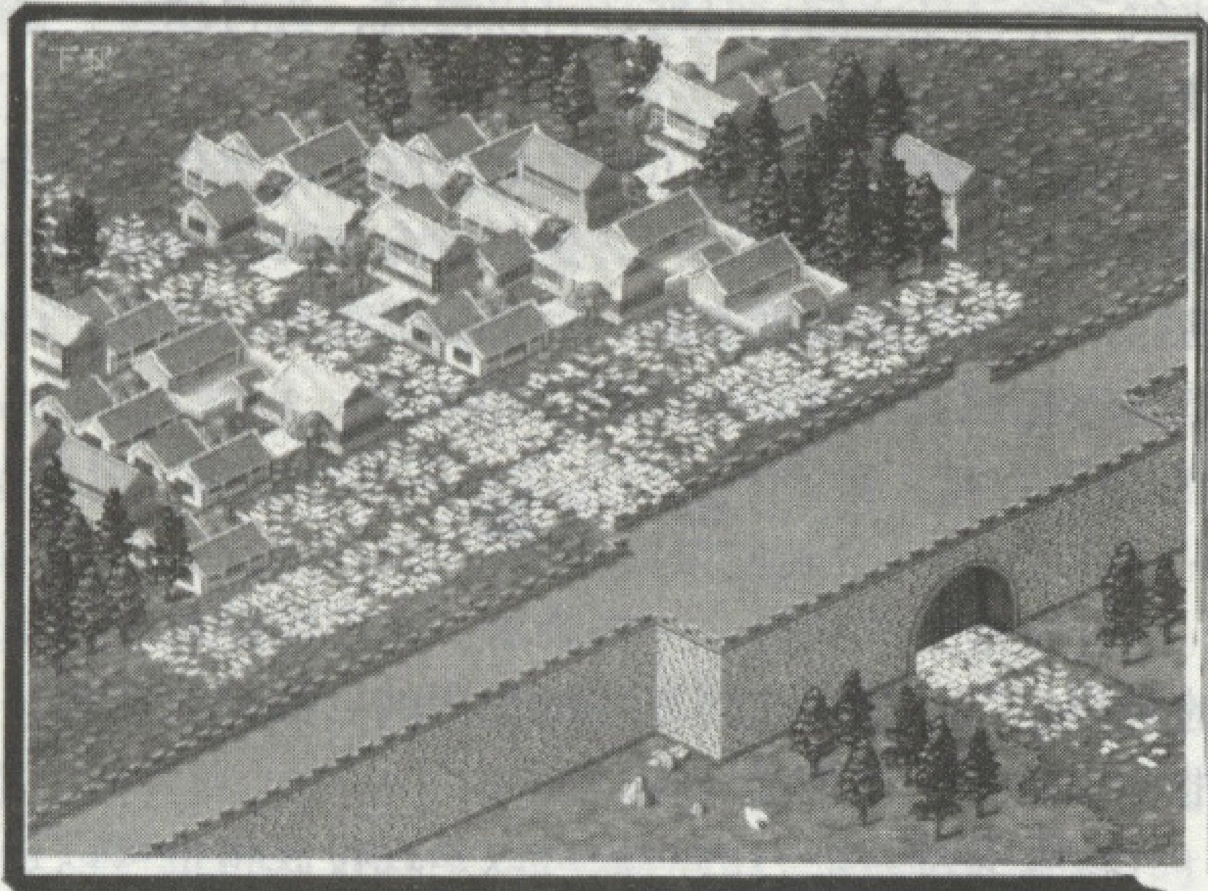
二虎竞食： 挑拨两个国家之间的关系，促使其发生战争，玩家便可以坐收渔利。我个人认为用处不是很大。

驱虎吞狼： 对敌国太守实施的策略，使其叛变独立为王，可以分解敌人的实力。不过，由于在攻破敌城时，对方的君主是不可能投降，收为己用的，所以如果对方的太守是员猛将或智士，那就要慎用此计。如果策反他独立，将不再可能成为我帐下武士了。

制造动乱： 在敌人的城池里进行煽动，促使民众发生动乱，这样可以降低敌国的统治度，并且还可以使其税收降低。

策反： 游说敌人武将投降我方，并且继续留在敌营作卧底，待战争之时，举旗造反，作为内应。

诱降： 诱降是策略中比较重要的一个，关键在于这个游戏中诱降比较容易成功。诱降就是说服敌人武将加入我军，一般来讲，忠诚度在80以下都有可能成



功。但与君主有血缘关系的或者与君主关系极为亲密的则不容易成功，例如曹操手下的曹仁、曹洪，刘备手下的关羽、张飞，孙策手下的孙权、周瑜等。每年一月，武将的忠诚度都会有所下降，依武将隐含的品德高低属性下降多少也不同，吕布就多些，关羽则少些。这个时候就是诱降敌人武将的大好时机了。通过诱降命令，大部分猛将、谋士来到我军帐下，统一天下只是时间问题了。

流言： 就是到敌人的城池里去散布一些对敌人不利的话，以降低武将对其君主的忠诚度。对于一些比较忠心的武将，可以先用流言降低他的忠诚度，然后再用诱降拉拢他。



破坏： 派间谍到敌人的城池去，破坏敌人的各种设施，以达到削弱敌人实力的目的。

五、军事

战争： 自然就是发兵攻打敌人了。攻打的城市必须与本城相邻，并且不能是空城。

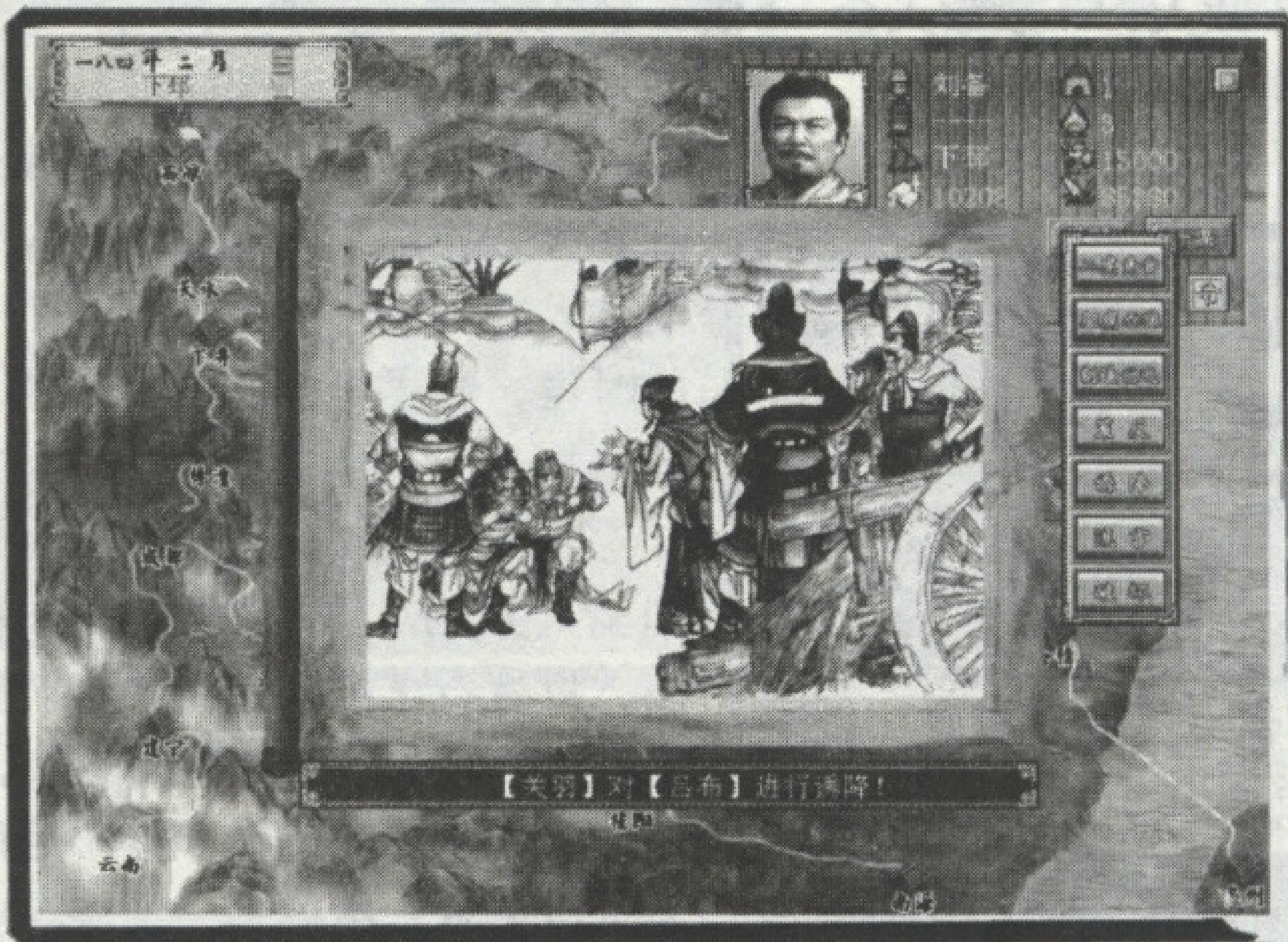
训练： 训练度的高低对于军队在战场上的表现有着直接的影响，因此在开战之前一定要先训练好。从事训练与从事其他内政活动一样，会降低武将的体力，所以应该注意武将体力的下降情况，适当的时候令其休息。

运补： 就是运输，把黄金、粮食等物资由一个城运往另外一个城。

移动： 将武将由一座城调往另一座城。武将可以携带黄金、粮食、马匹、器械等一同移动。对于空城，占领时只能使用移动命令，不能使用战争命令。

制造： 制造兵器是游戏的一大特色。要制造兵器就要先建有兵工厂，此外，还要有足够的矿藏。不同的兵器所需要的矿是不一样的。刀盾需要木材和铁矿；枪矛需要木材和铁矿；藤甲需要木材且只能在云南制造；盔甲需要铁矿；战车需要木材和铁矿；火药需要硫硝；弓箭需要木材；弩箭需要木材和铁矿；强弩需要木材和铁矿；连弩需要木材和铁矿；冲车需要木材和铁矿；云梯需要木材和铁矿。另外，游戏中还有两种攻城武器：石车和井栏。这两种武器不可以直接制造，只有在城市的技术力达到了600，同时有高智力的武将提议（智力至少在80以上）时，才可以制造。

兵制：兵制分为四项——征兵：需要花费粮食，代价相对较小，但会降低统治度，减少城市人口数；募兵：需要花费黄金，代价相对较大，但不会降低统治度，不减少城市人口数；还兵：使在编士兵解甲归田，士兵数减少，城市人口增加；编兵：士兵的重新分配，将预备兵编为正式兵或者是武将之间兵力调整以及兵种的变更。对于兵种的变更，编什么兵种，城市内就要有相应的武器装备才可以。刀斧兵要有刀盾，长矛兵要有枪矛，藤甲兵要有藤甲和刀盾，铁甲兵要有刀盾和盔甲，弓箭兵要有弓箭，弩箭兵要有弩箭，连弩兵要有连弩，轻骑兵要有马匹和刀盾，铁骑兵要有马匹、盔甲和刀盾，弓骑兵要有马匹和弓箭，弩骑兵要有马匹和弩箭，铁车兵要有马匹、枪矛、战车和弓箭。



掠夺：抢夺城内百姓钱粮，以充实国库，但这会大大降低统治度，不到万不得已不要使用（就算到了万不得已也不要使用，因为抢不来太多东西，还让统治度大降，不划算）。

间谍：派遣武将到敌人的城池去进行侦察，成功后就可以知道该城的城市状况以及武将情况。

六、中央

任命：君主所在城市可以施行此命令。可以任命太守和军师。

处分：将不满意的武将流放、囚禁和斩首。

朝会：当城中有六名以上武将时，可以执行。朝会内容有内政、军事、外交等，属下武将会对相关内容提出自己的意见和建议。不过，一般来讲，所进之言无用居多。

调整税率：税率可以设置为40%、50%和60%。建议四公六民，这样在征收黄金和粮食的时候可以减少降低统治度或者不减统治度。

赐宴：大宴群臣，可以恢复武将的体力，还能提高忠诚度和士气，不过要花费一定的黄金和粮食。

委任：在游戏的中后期，由于所辖城池渐多，于是将一些后方小城交由电脑管理是非常必要的。需要说明的是，委任之后，太守被敌人策反的几率似乎更高了一些，所以一定要派忠诚度高的武将担任太守。

七、情报

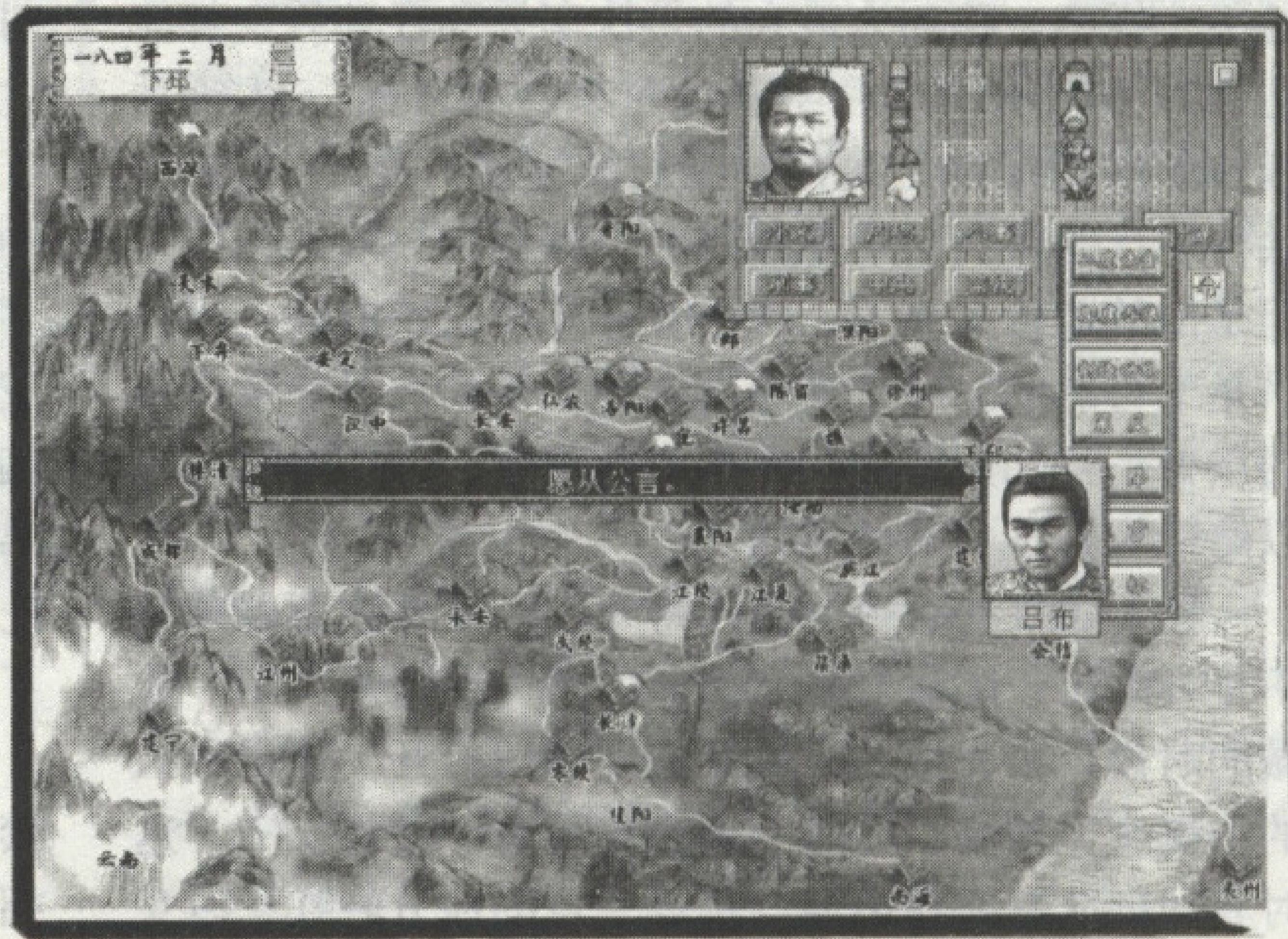
情报是查阅本城以及下属各城情报的指令。在此可以查看城市建设的基本情况，了解当前物价等。点击“将”的按钮，就可以查看城内武将的情况。如果已经使用过了间谍命令，就可以查看别国城市的情况了，同样也分为城市资料和武将资料两部分。

军事篇

整顿好内政以后，就要出兵远征了，游戏的最终目的还是要通过战争才能实现的。

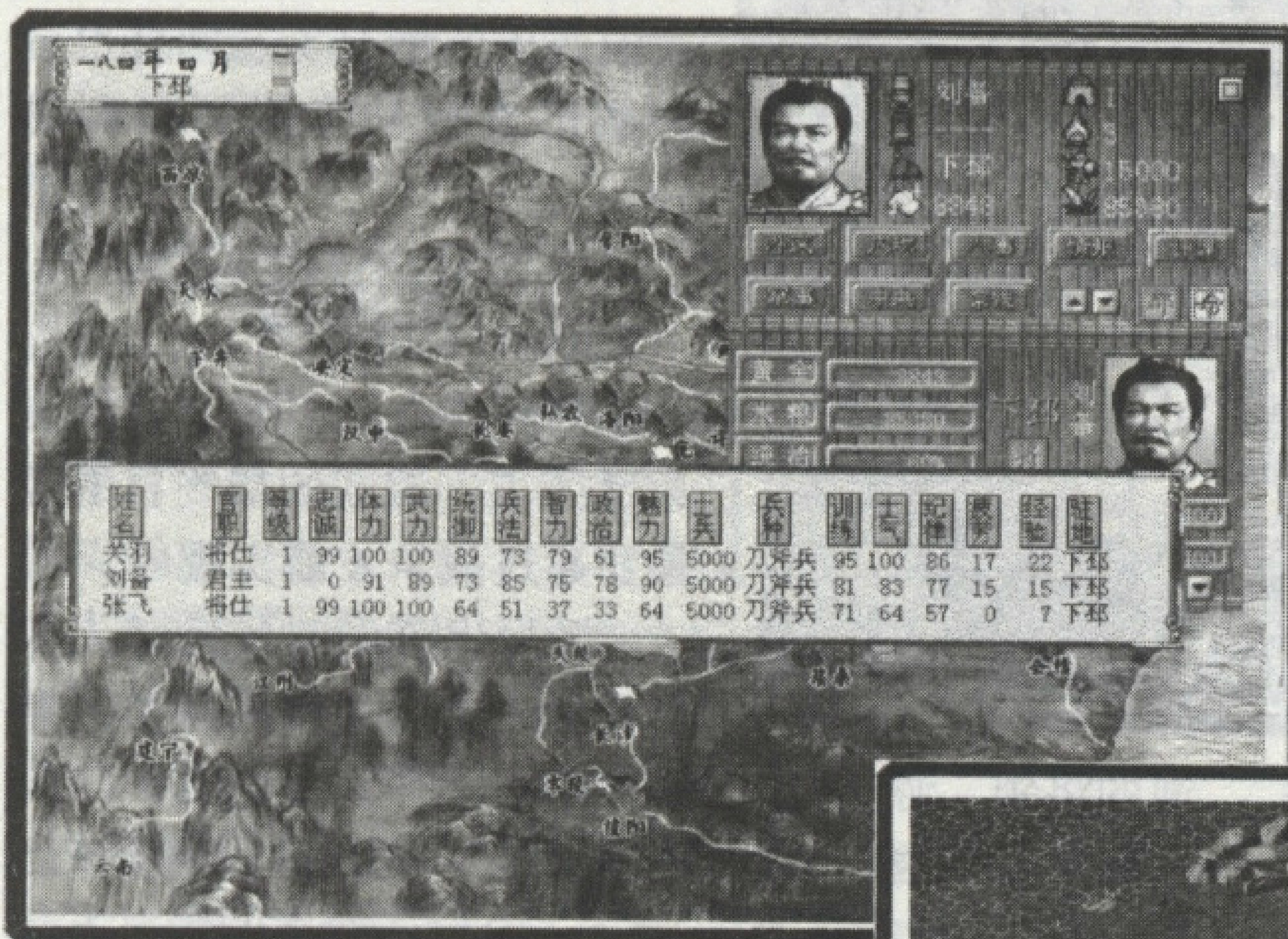
派兵出阵的时候应该先侦察好敌人的兵力情况和镇守城池的将领，游戏中战争的胜负主要取决于兵力。一般来讲，如果内政治理得比较妥善，出兵的时候应该已经是猛将云集了，在武力上不会输于对方的情况下，只要兵力上占优势就可以稳操胜券了。如果兵力比敌人能多上30%-50%，敌人几乎没有任何幸免的可能。

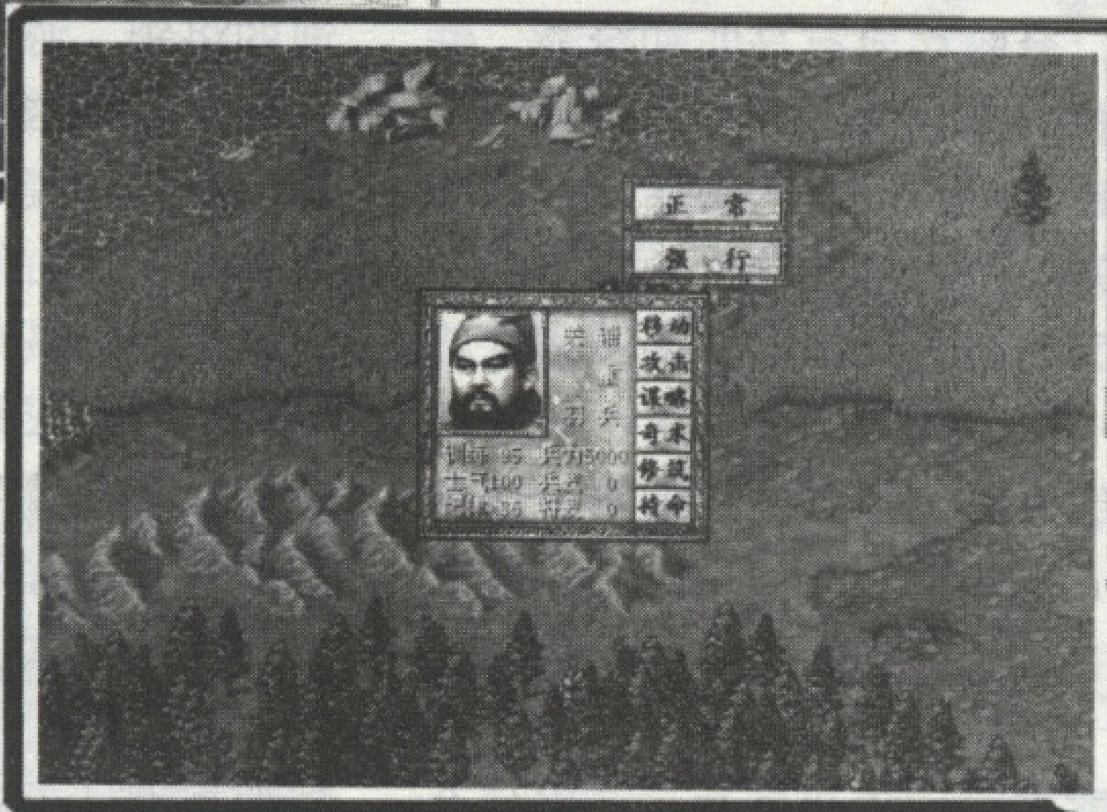
先选定派哪几员将佐出阵，并分别给他们带上攻城武器。其中石车是最好的，威力大，射程远（2格至10格），并且不仅仅可攻击城墙、城门，对敌兵的杀伤力也是很大的。其它攻城武器中冲车的威力比较大，但只能攻击城门；云梯的杀伤力小一些，并且只能攻击城墙。选择的时候，如果没有石车，应该先选择威力较大的冲车。如果条件允许，可以配一两架云



梯来辅助。冲车一辆就可以了，因为城门下方只能容纳一辆冲车。

选择好部队后，带好钱和米，然后就要决定主帅和押粮官。主帅一定选猛将担任，因为敌人会集中兵力攻打我军主帅的。而押粮官则要根据具体形式选择部将担当。如果和敌人兵力相若，所有士兵都要投入战斗，那么押粮官就要选择强力武将担任，这是自古皆然的。如果我军的实力远远大于敌人，一般敌人会龟缩不出，这样押粮官就完全没有受到攻击的危险，那么就可以派弱一些的武将担任，甚至可以不带兵，





以节省战斗力。此外，押粮官的部队选择刀盾部队就可以，其他任何特殊兵种在押送粮草时都无法发挥自己的优势，包括弓箭系部队。

战斗最长可以持续30天，一天分为早上、中午和晚上三段，这样共有90回合。其中晚上只能攻击和使用计策等，不能移动，除非使用强行，而强行会使部队的疲劳度大大增加。不同的兵种移动力是不一样的。移动力最大的是铁车兵和轻骑兵，都能达到7；最小的是铁甲兵和连弩兵，都只有1。刀斧兵和枪矛兵是最常见兵种，他们的移动力是3。在各个兵种中，铁车兵无疑是最好的，移动快，攻击力强，但是他的造价太高了，将所有部队都武装成铁车兵几乎是不可能的。除了铁车兵之外，铁骑兵是非常出色的兵种，移动力不错，攻击力也很强，尤其是突击可以给敌人造成很大的伤害。

敌人如果有高智力的武将守城，就要注意城外是不是有陷阱，陷阱对部队造成的损失还是很大的。攻城的时候，要先使用攻城武器将城门打开，如果敌人的防御度比较高，城墙上就会有弓箭手参加防守，这时其他部队就要在离城门稍远一点的地方驻扎，以免无谓的损失。打开城门后，攻城部队就会先行撤离战场，因此在破门之前，要充分发挥攻城武器的威力，尤其是可以对敌人部队造成重创的石车。

在与敌人短兵相接的时候，进攻时消灭敌人的兵力比敌人受攻击时反击造成我方损失要大得多，因此要尽量攻击敌人，而避免被敌人攻击。不过有一个不合理的现象，就是我军的弓箭部队在远距离攻击的时候，敌人的非弓箭部队也会反击造成我方损失。如果有两个以上未行动部队与敌军同一部队相临时，就可以使用围攻命令了，围攻对敌人造成的损失比每支部队分别攻击敌人造成的损失之和要大。突击可以给敌人造成重创，但当兵力小于敌人以及使用步兵的时候，要尽量少用突击命令，因为这样会比普通攻击损失士兵的比例大。

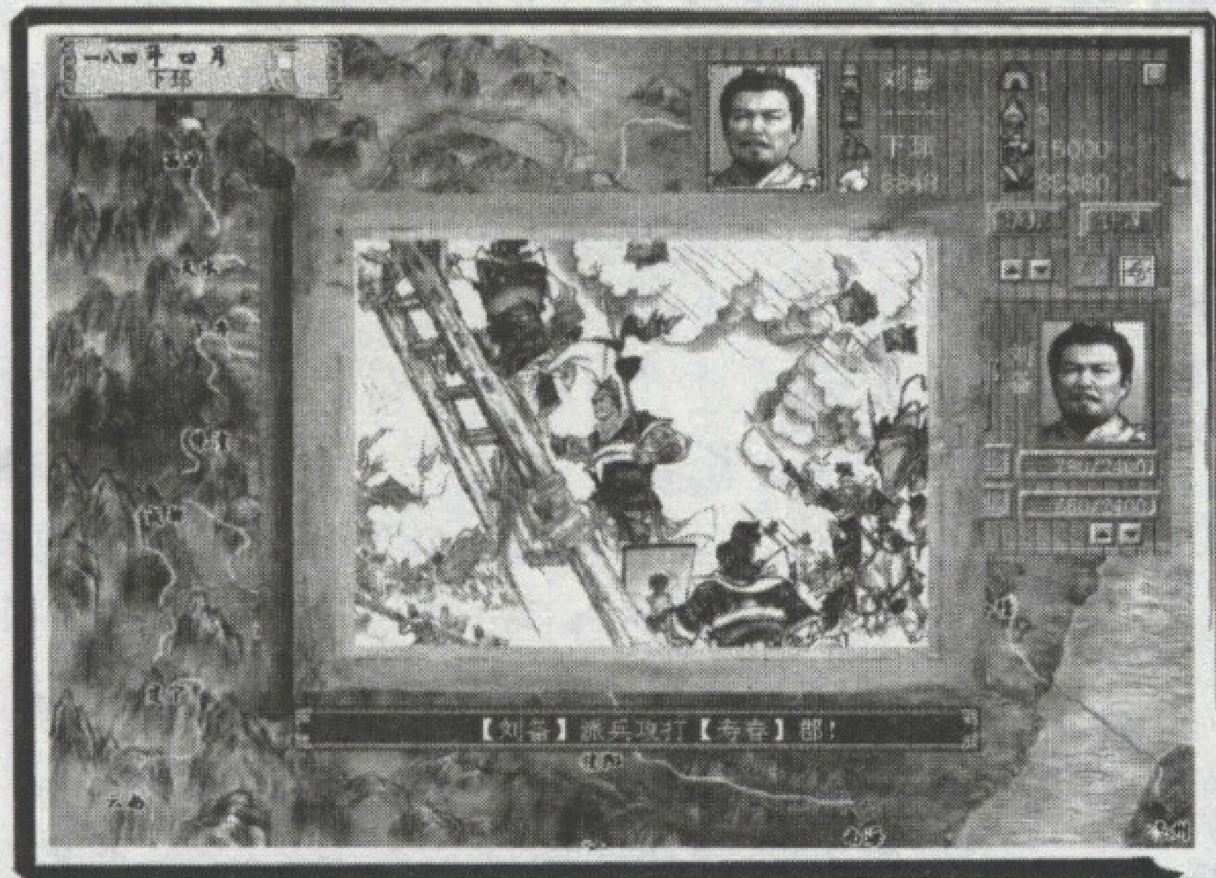
不同兵种攻击敌人的范围是不一样的。步兵系和骑兵系的攻击范围是周围1格，弓箭系是周围3格，只有石车可以达到10格。除此以外，可以向周围5格内的敌人发出单挑要求。单挑的时候可以有五种招式供玩家选择，其中后两种要有特定的条件才可以激发。单挑是一条保存实力、迅速战胜敌人的捷径，不过如果两边实力相差悬殊，敌人是不会同意单挑的。同样，敌人只有武力高过我方的时候才会提出单挑，所以敌人提出单挑时，一定要慎重对待。

战争中还可以使用各种计策以及一些奇术。例如天变和风变就有助于火计的使用，而落雷与卜卦可以直接杀死对方将领。不过综合而言，这些奇术的用处还不是太大，毕竟关键还是靠武力决定胜负的。

守城战是战争的另一方面，不过在这种策略游戏中，进攻还是占绝大多数的，守城的机会非常少，至多在游戏早期可能会有一两次。如果敌人进攻兵力与我军防守兵力相若，一般是不难击退敌人进攻的，人脑怎么也比电脑聪明多了。如果实力太悬殊，不如早早撤退吧，也省得浪费时间。除此之外，还可以借助挖陷阱等与敌人周旋，想法耗过90回合就算是胜利了。

战争胜利以后，就要处置俘虏了。有招降、囚禁、释放和斩首四项供玩家选择。对于君主是不可以招降和囚禁的，只能释放或者斩首。如果敌人还有其

他的城池和部将，不妨选择释放，免得电脑会立另外一人为君主，而且一般都会挑比较优秀的武将，这样他将不能再为我用，比较遗憾。当然，如果敌人已经营中空虚，没有什么值得觊觎的武将了，不妨就斩首了吧，免得放回去后又是威胁。一些忠诚度较高的武



将以及一些与君主有血缘关系的武将，一般是不会投降的，那就先囚禁起来，过一段时间再招降就可以了。另外，有了俘虏之后，如果我方武将被敌人抓去，还可以去进行战俘交换。

战斗中的计策很繁杂，善加运用可以减少损失，更有效地打击敌人。

地雷： 以“地雷”暗算敌军，造成敌军损失。
水攻： 借助水来攻击敌人。
落石： 居高临下投掷巨石等杀伤敌军。
陷阱： 挖陷阱，使敌人损兵，并扰乱敌人进攻。
埋伏： 设置伏兵，攻敌之不备。



激将： 激怒敌将，使其出动攻击。
内讧： 使敌军彼此互相残杀，我军坐收渔利。
混乱： 使敌军自乱阵脚，无法行动。
布阵： 布置阵型，更加有利于作战。
天变： 改变天气，以便于其他计策的使用。
风变： 改变风向，以便于其他计策的使用。
落雷： 召唤天雷，攻击敌军。
幻术： 以幻术扰乱敌军。
妖术： 以妖术扰乱敌军。

剧情篇

第一剧本：公元一八四年 桃园结义

东汉末年，朝政腐败，天灾人祸不断，民不聊生。张角得太平要术三卷，遂立太平道，举兵起义。起义军头包黄巾，杀官夺城，被称为黄巾之乱。朝廷发榜天下，招募乡勇，榜文行至幽州，引出这里的一个英雄来，那便是大汉皇叔刘备。宴桃园豪杰三结义，斩黄巾英雄首立功。刘备、关羽、张飞为了上报朝廷，下安黎庶，崛起于乱世。

此剧本中，刘备的实力可以说是不俗，有关、张二人为辅，游戏开始时不妨弃小沛而踞寿春。寿春人口众多，矿产丰富，适合用来作为根据地。小沛与之相比就显得薄弱了一些。而后，多多拉拢武将，迅速进行建设，发展壮大是件很容易的事。除了刘备外，张角自然是个不错的选择，兵多将广，物资丰富。董卓也是非常好的选择，帐下文武兼备，又占据富饶的中原地区。相比之下，曹操就比较惨了，只有孤家一人，要好几年后才有夏侯兄弟和曹仁、曹洪前来投奔。用袁绍也还可以，有颜良、文丑为佐，不至于过于势单力薄。孔融虽然也有两座城池，但帐下无大将，不易发展。另外。马腾也是一个不错的选择，地处偏远，不易受到别人攻击，有足够的时间来发展自己。

第二剧本：公元一九四年 逐鹿群雄

公元一九四年以后，群雄兴起，逐鹿中原。治世良臣，乱世枭雄的曹操，雄图霸业，挟天子以令诸侯，积极扩展势力。国舅董承内阁受诏，聚诸侯为帝讨曹贼。曹孟德煮酒论英雄。吉太医下毒遭刑。关云长过关斩将，张翼德大闹长阪桥，赵子龙单骑救主，徐庶走马荐诸葛，刘备三顾茅庐，请出诸葛孔明先生。

此剧本中，曹操是一个很好的选择，帐下文昌武胜，虽然城池只有一座，却有23员武将。袁本初雄踞北方，有城池3座，实力同样非常强大。刘备和孙策不相上下，只比袁曹稍弱。而三国第一猛将吕布自立为王，且有陈宫为辅，实力也是不弱。昔日董卓旧部各自独立，不过实力已经是很虚弱了。与第一剧本相同，选择马腾也是很不错的，在这个剧本中，马腾的实力更强。

第三剧本：公元二零八年 三分天下

公元二零八年左右，孙吴周瑜设计蒋干盗书，并与孔明联手，欲灭曹贼。庞统巧授计，诸葛借东风，火烧曹魏连环船，胜归吴蜀赤壁战。其后，吴国孙权以亲妹连姻为名目，诱杀刘备不成，赔了夫人又折兵。蜀汉征战，关公中箭，受神医华佗刮骨疗伤未久，败走麦城，命丧黄泉。曹操错杀神医，疾发身亡。玄德公汉王正位续大统，魏蜀吴三国鼎立。

此剧本中，首选当然是曹操，挟天子以令诸侯，



雄霸北方。帐下智士如雨，猛将如云，城池众多，黄金无数。除曹操外，孙权也是个不错的选择。从孙坚到孙策，父传于子；再从孙策到孙权，兄传于弟。手握江东的孙吴三代，虽不如曹操来的声势浩大，却也领有丰沃属地，强兵悍将聚集之下，足与曹魏势力相抗衡。至于刘备，手下能人不少，但地稀兵寡，需当依孔明三分之策，夺取成都富饶之地，东和孙权，北拒曹操。起初，刘备只有新野一城，不足以和曹操相抗衡，还是不要正面冲突为好。

点评篇

想当年的《三国演义》着实在玩家之中掀起一阵大波，可以说是国产游戏的一座丰碑。而其续作《三国演义Ⅱ》却是不敢令人恭维了，尤其是简陋的人物肖像，几乎可以用难以入目来形容。而且，它生不逢时地与光荣的《三国志Ⅳ》相遇，自然是大败而归。几年之后，卧薪尝胆，并且在游戏发行前于各大媒体都做了许多宣传，于是，人们大体上摆脱了四年前的阴影，对这部作品寄予了厚望。哪知刚刚发行，又遇上了《三国志Ⅶ》，唉……运气实在是糟透了。

为了改变人物肖像拙劣的问题，《三国演义Ⅲ》采用了中央电视台连续剧中的人物头像，其效果应该说是不亚于《三国志》系列的手绘水准的。不过，毕竟电视剧已经演过多年了，如今人们已经渐渐淡忘，视觉冲击效果就不是那么强烈了。此外，一些人物头像处理得不好，感觉有些阴暗。人物肖像不用手绘了，按说给美工减轻了不少工作量，却并没有在其他地方有什么大的突破，这是非常遗憾的。游戏的大地图还是不错的，烟云缭绕，山峦起伏。而秦云海先生的国画，可以说是游戏最精彩的地方，犹如小时侯看小人书的感觉。

游戏大大加重了内政的分量，并且可以说是创新地推出了兴修建筑的设计，并且有一段非常漂亮的CG动画。这本来是一个很好的设计，感觉内政建设有趣了许多。不过在设计的时候有一些地方还显得欠缺考虑。例如，新攻占的城市里面总是没有任何建筑的，要从头建。按理说只要是战争中没有破坏的建筑就应该存在才对。而把一座城市建设起来是一个非常漫长的过程。还有，十几种建筑在战争当中没有任何作用，甚至没有在画面中表现出来。

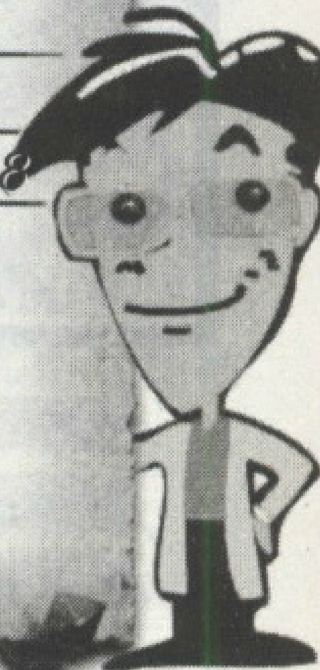
战争中的战场太大了，或许设计者是要体现一下行军吧，证明攻击一个城市是要走到那里的。可这种设计比《苍狼白鹿传》的设计就差远了，让人感觉冗余，成为了战争的包袱。记得在《三国演义Ⅱ》里面就着重设计了武将的单挑，在本游戏中也是一样。不过3D的打斗场景让人觉得华而不实，并且武将无一骑马，于是，单挑的感觉也不是很好。

《三国演义Ⅲ》并没有想象中那么好，依旧令很多玩家失望。虽然它也在进步，而且是长足的进步，但比起《三国志Ⅶ》的创新，显得滞后了许多。现在玩家的水平越来越高，想跟上玩家的需求是很不容易的。

总评 80

制作	智冠	类型	战略
发行	智冠	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





北京 吴瑞川

在跑出那个恐怖的沙漠墓穴后，马利由斯茫然的向东方走去，他无法遗忘被封印在墓穴深处的魔鬼Baal，无法原谅他对这个世界所做的愚蠢的行为，更无法想象他怀里这块淡黄色的水晶预示着什么……他只是遵照着天使Tyreal的指示：到东方去，到东方的Kurast去，到那个未知大陆的Zakaru神殿去，那里据说有一个光明之门在等待他。

当马利由斯深入到那个阴暗、腐烂、沉寂的神殿的最底层的时候，他惊恐地发现，等待他的并没有什么光明之门，三个魔鬼——Diablo、Baal、Mephisto已经聚到了一起。邪恶的力量交织成一扇扭曲的时空之门，"让那邪恶的力量永远主宰世间……让天空降下地狱之火……让海水永远沸腾，水变成血……让无边的黑暗回到这里吧！"Mephisto纵声狂喊着，恐怖的声音久久地回荡在大殿里。Diablo终于爆发了，曾经妄图用信仰控制魔鬼的人类英雄连同他那件暗黑的长袍一起，被轻易地撕碎了。变身后的Diablo缓缓走下了祭坛，融入到那个似乎在挣扎哭泣的时空之门中，当强烈的能量释放后，一切都归于静寂，只有遥远处传来的呻吟声仍然在继续……地狱的呻吟。

而神殿外那片广漠的丛林尽头，一条远行的帆船刚刚入港，你搀扶着长者Cain刚刚抵达这块阴暗潮湿的大陆……

第三幕

背景：Kurast港是位于热带雨林边缘的一个小城镇，平静安宁的日子已经走到了尽头，城镇外面的丛林里出现了噬人怪兽，可怕的食人部落也开始逼近城镇，更有可怕的谣言说魔鬼Diablo和Baal已经来到Kurast。在遥远的密林深处，有一处古老的神殿，据说那里曾经封印着一个更加恐怖的魔头……

任务：黄金鸟（The Golden Bird）

地点：大沼泽（Great Marsh）

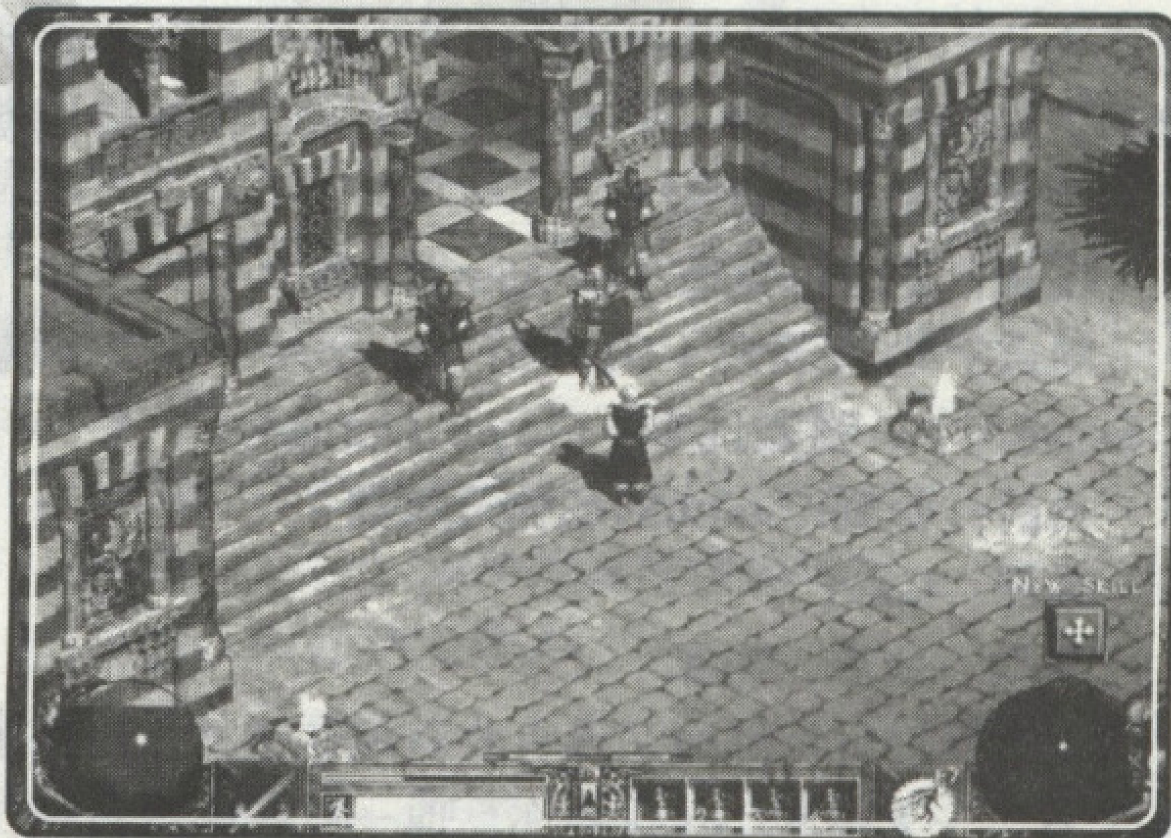
目的：找到翡翠雕像

来源：Cain

奖励：生命之水（最大生命值上限提高20点）

整个Kurast城镇都陷入了恐慌中，人们都匆匆忙忙地搭船离开这个被诅咒的地方，居然没有人招呼你和Cain这些远道而来的客人。你安顿好Cain，便独自一个人深入了茂密无垠的热带雨林。在城镇外不远的一条僻静小路上，你震惊地看到一个黑衣人的背影——Diablo！最终的战斗提前遭遇上了，当你拔出长剑，纵声大吼着冲向他时，黑衣人一转身便放出了几只妖虫，当你砍死这些地狱里的怪物时，Diablo已经不见踪影了，风依然缓缓吹过森林，送来热带雨林浓重腐烂的气息，你默默站在原地，期待的战斗又一次错过了。

穿过细长狭窄的蜘蛛平原（Spider Forest），进入了大沼泽，这个沼泽果然名符其实，连绵数十公里，



宛如一个巨大的迷宫，吞噬着误闯进来的探险者。沼泽里星罗棋布地居住着食人部落，他们的吹箭着实令人头疼，当然还有可恶的热带生物。当你在一个部落的火炬边砍翻了一个Shaman后，从他的身上滚落出一

个精致的翡翠雕像（Jade Figurine）。回到Kurast城请Cain鉴定一下，他说Meshif正好储存这些雕像。Meshif见到雕像后爱不释手，同意用一个黄金鸟的雕像（Golden Bird）和你交换。再次找到Cain，他吃惊的说Alkor正在寻找一只叫Ku Yleh的雕像，那是一个隐藏永恒生命的雕像。你立刻把黄金鸟雕像交给Alkor，他欣喜之余送给你一支生命药水，服用后可以增加20点生命上限值。你望着喝干后剩下的空瓶子，不禁有些疑惑，不是说“永恒生命的奥秘”吗？

任务：宗教之剑（Blade of the Old Religion）
地点：强盗者森林（Flayer Jungle）
目的：找到Gidbinn剑
来源：Hratli
奖励：魔法戒指和一名魔法雇佣兵

Hratli看到你拥有了黄金鸟雕像后，对你的勇敢品质和战斗技巧都赞叹不已，他告诉你：“我在这个可怜的城镇周围布下了一个魔法结界，希望能争取到更多的时间让更多的人撤离，但糟糕的是，这个魔法结界的力量在最近已经开始衰败了，上古神器Gidbinn也许能发挥出强大的魔法力让结界延续下去……”望着他无助的脸，你决定帮助这个勇敢保护城镇的人。再次穿过巨大的大沼泽，深入更庞大的强盗森林。在密林中搜寻一个叫小侏儒村落的地方（地图上有剑形标志），得到Gidbinn剑，把它交给魔法师Ormus，他将施展神圣系魔法加强结界的魔法抗力，并送给你一枚魔法戒指。城镇军事头领铁狼Asheara知道你的勇敢行为后，同意让你使用她手下的任何雇佣兵并赠送你一个魔法卫士。

此间的战斗基本上都是零星且混乱的，敌人多是远程攻击并在挨打后立刻四散奔逃，非常让人头疼。而且这些小个子的头领僧侣不但可以让手下的小喽罗复活，而且本身练得一手凶狠的喷火术，推荐雇佣使用冷冻系魔法的魔法卫士。

任务：圣者的意志（Khalim's Will）
地点：蜘蛛洞穴（Spider Cavern）、下水道（Sewers）、强盗地牢（Flayer Dungeon）
目的：找到Khalim的遗体及武器
来源：Cain
奖励：金钱、物品

就这样终日忙碌而又没有收获地在丛林里闯荡了几天后，一天傍晚Cain找到你，他一直在阅读古赫拉德里姆人的古老历史，他用一种异常缓慢的声音向你讲述了一个悲惨的古老故事：在上一次神魔战争中，众神将战败被俘的憎恨之神Mephisto封印在Travincal神殿的守护者之塔里，并用神圣光明魔法完成了塔的封印，没有任何生物能够以存在的方式离开这座塔。神们以为Mephisto的命运将永远终结在这个热带雨林的地下了，便创造了Travincal宗教，让人类虔诚的信徒去替他们看守Mephisto，然后扬长而去。事实上，Mephisto的确无法逃离这个被诅咒了的监牢，但只用了短短几年的时间，他邪恶阴险的精神便渗透到看守



神殿的每一个僧侣的内心深处。只有一个圣洁的人避免了这个信仰上的灾难，他就是宗教高级仲裁会的大祭祀——Khalim。Khalim顽强的在精神上与Mephisto抗争，并开导每一个被迷惑的信徒。但是一天深夜，蓄谋已久的其他仲裁会长老逮捕了Khalim，并对他进行了宗教审判，罪名竟是信仰Mephisto。最忠诚于神的人受到了最痛苦的刑法——Khalim被愤怒的人们撕成了碎片，尸体被扔到了大陆的各个角落。Sankekur继承了Khalim的职位，这个口是心非的家伙白天宣讲神的旨意，黑夜执行魔鬼的命令。他下令让Kurast所有的魔法师和僧侣一起建造了一个魔球，收集强大的



力量来控制更多无知的人，并且保护他们的Mephisto。这是何等的荒谬啊，从天神的信徒到魔鬼的走狗！

进入Travincal神殿守护者之塔的唯一办法就是摧

毁魔球，摧毁魔球唯一的武器是圣者Khalim的意志，Cain希望你能够找到他的遗体，并把他的遗体和生前使用过的链枷合并在一起，组合成一件威力强大的宗教武器，用对魔鬼的憎恨来摧毁魔球，进入守护者之塔的封印，那时候你将面对这一切灾难的根源——Mephisto。

你踏上了寻找Khalim遗体的征程，一路上不断想起Khalim被暴民殴打侮辱最后残杀的事情，这个世界上最可怕的并不是什么魔鬼的力量，而是人们的无知和愚昧；这个世界上最痛心的事情并不是坦然的面对死亡，而是被自己最亲最爱的人误解和憎恨。



这个任务可能是第三幕中最长的一个了，它几乎要持续到关底才能终了。你需要在蜘蛛森林（Spider Forest）的蜘蛛洞穴中找到眼睛；在强盗森林（Flayer Forest）的强盗地牢下找到大脑；在Khalim Flail的下水道中找到心脏；在Travincal的高级仲裁会前干掉Sankekur，得到Khalim的链枷。然后用神器Cube来组合。进入神殿中的守护者之塔，去面对本该Khalim面对的心魔吧。

任务：宗教卷轴（Lan Esem's Tome）

地点：Bazzar、Upper Kurast和Gauseway的六座地牢中的一个

目的：找到上古魔法书

来源：Alkor

奖励：五个属性点数

在听说你曾经到过Lower Kurast以后，智者Alkor找到了你。他诚恳地请你帮个忙："我需要你的帮助，有一本上古时代的魔法师Lam Esen编写的魔法书，里面记载着对抗黑暗力量的知识，但是已经被Sankekur的手下抢走了，也许是Mephisto惧怕其中的光明系魔法而想销毁这本书，但愿它还没有消失在火焰或者泥土中。但事实上关于这本书的下落我是一无所知。"

这实在是一个无聊的任务，连完成的地点都没有搞清楚，你就匆忙上路了。在The Kurast Bazaar、Upper Kurast和the Kurast Causeway三个区域里搜寻六座废弃的神殿，这要看你的运气了，可能要走到最后一个神殿的最后一层才能找到这本书。但总的来说，相对大沼泽而言，六处神殿的面积并不大，其中也没有什么值得你为之谨慎小心的高级怪物。只是要小心地下突然喷射的火焰和使用强力火系魔法的黑暗巫师。在找到一个书架后，你会翻出那本上古的魔法书，把它交还给Alkor，即获得五个属性点数。

任务：黑暗的神殿（The Blackened Temple）

地点：Travincal神殿

目的：找到Khalim的链枷

来源：Ormus

奖励：Khalim的链枷

估计DiabloⅡ的游戏设计小组也是江郎才尽了，浩大繁复的任务实在写不出来了，但是为了凑够六个任务，又不得不东拉西拽地拼凑这个任务，这个所谓的"任务五"实际上只是任务三的一个必然步骤，也是任务六的开始情节。

Kurast的城主Orumus希望你能挽救Kurast，你的行动已经动摇了高级宗教仲裁会的基础，也许更震惊了幕后的Mephisto。黑暗已经开始笼罩这片大陆，宗教仲裁会已经公开宣布逮捕你这个异教徒，当然你根本不必理会这些可笑的威胁，直接去Travincal神殿"自首"吧。

在跨过了庞大的沼泽和雨林，在地图的尽头，你横冲直撞地闯入了高级宗教仲裁会的神殿，愚忠的信徒和僧侣们妄图阻拦并擒获你，尽情地杀戮吧，背叛上帝的人不值得同情。在神殿的大厅前，有宗教仲裁会的三个长老，当然他们早已把灵魂出卖给了魔鬼，但是他们的远程闪电和火系魔法倒是值得你注意的。尤其是大批的仆从都是用远程魔法攻击，四防是这里尤其要注意加强的。在杀死长老们后，你将在地上拾到Khalim的链枷。回到Kurast，Cain为你鉴定后，完成该任务。

任务：守护者之塔（The Guardian）

地点：Travincal神殿里的憎恨地牢

目的：杀死特定敌人

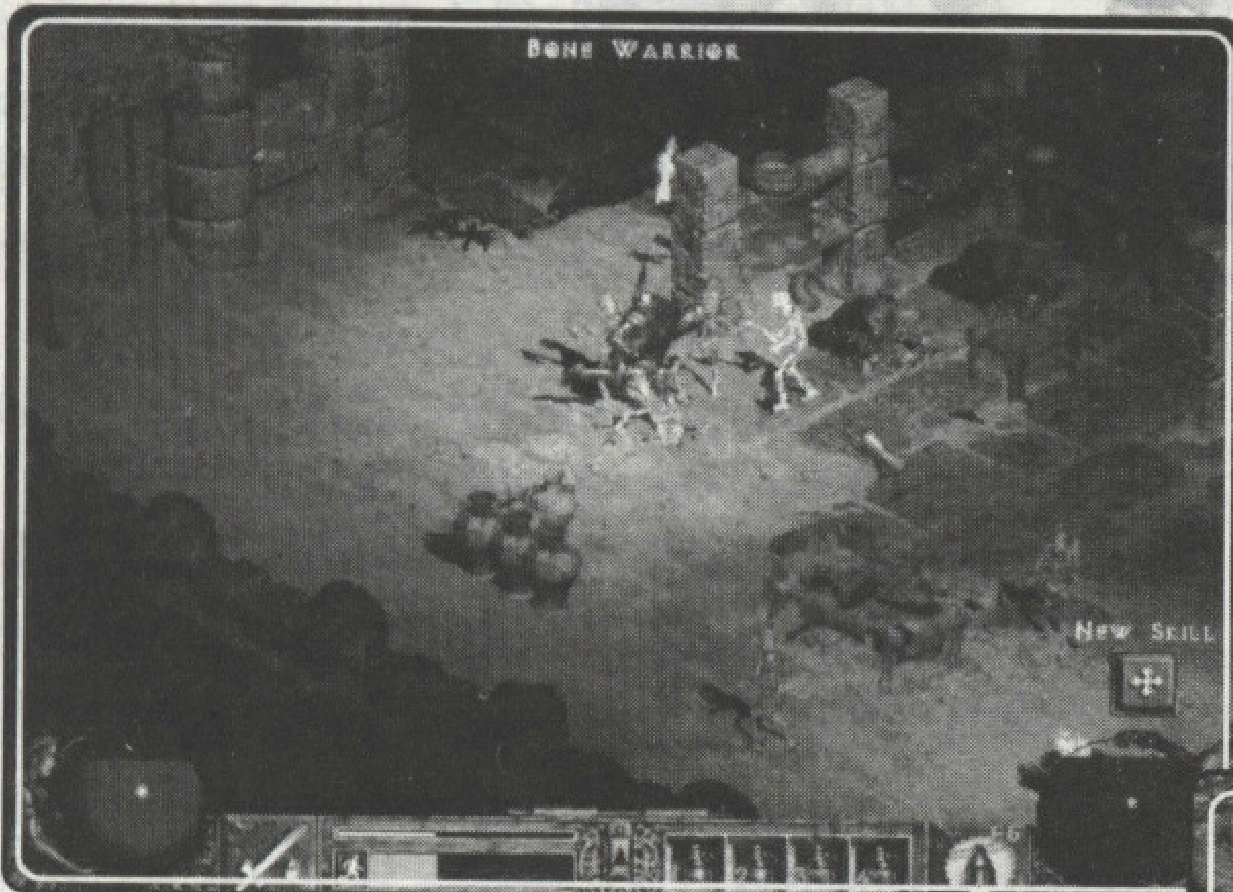
来源：Ormus

奖励：金钱、物品

Orumus惊恐地告诉你，Diablo和他的兄弟Baal已经找到了他们的哥哥Mephisto，也许他们已经成功地营救了Mephisto，也许他们已经开始妖魔化这个世界，请你在他们把憎恨散布到整个世界前消灭他们

吧。你望着Orumus惊恐而扭曲的脸，无话可说，为什么每次都是Diablo抢在你的前面？为什么每次都有古老的卷轴、神器等着你挖掘，为什么总有杀不完的妖孽在这里、那里出现？突然有一种冲动，不再想和这些魔鬼撕杀拼抢什么了，我们能不能坐下来谈谈，这个世界一人一半，如何？（从第三幕的结尾，我开始对这个游戏有了莫名其妙的抵触情绪，也许是一个人在孤独的游戏中战斗得太久了，在这个混乱的世界上，我从来都是只有敌人，没有朋友，我开始怀念一个很久以前玩过的游戏——《地下城守护者》。）

但该面对的总要面对，深入守护者之塔，在塔的最底层，你看到了Mephisto。在他的左右环绕着大批的仆从，让你吃惊的是居然有那三个长老的鬼魂，看来信仰魔鬼还是有一点点好处的——可以有两条命。这些魔鬼的喽罗们的实力的确不容忽视，在主子面前



它们的魔法都使得格外卖力，纵横交错的闪电和火球打得绚丽多彩。从这里开始，你必须注意加强魔法防御能力，远程的魔法攻击令人防不胜防。更有些金色的怪物，在受到物理伤害的时候，会放出保护性的闪电，这些无规则运动的闪电攻击力非常强，以至于远远胜过怪物们的主要攻击威力。当然最好的战斗方式是诱敌深入，Mephisto果然是老大气派，很难放下架子对你穷追不舍，倒是他的喽罗们，不肯放弃在老大面前表现一番的机会，一直把你赶到第三层的入口才肯放弃。你就上一层装备好武器药水和防护性魔法，然后下一层放个魔法或者砍倒一个就退回到上一层。如此反复的上上下下，终于这个世界清净了，只剩下一地的尸体、装备和金钱，还有一个孤零零的魔鬼Mephisto。

Mephisto擅长用闪电魔法攻击，近身物理攻击也十分可观。但是总体实力还是让人略微的有些失望，当你一口气喝下两瓶紫色药水后，他惨叫着倒下了。在捡起他地上的装备后，你短暂地回头凝视了一下这个怪物丑陋的尸体，淡淡地说了一句：“For Khalim”，就头也不回地走向了那个橙黄色的时空传送门。

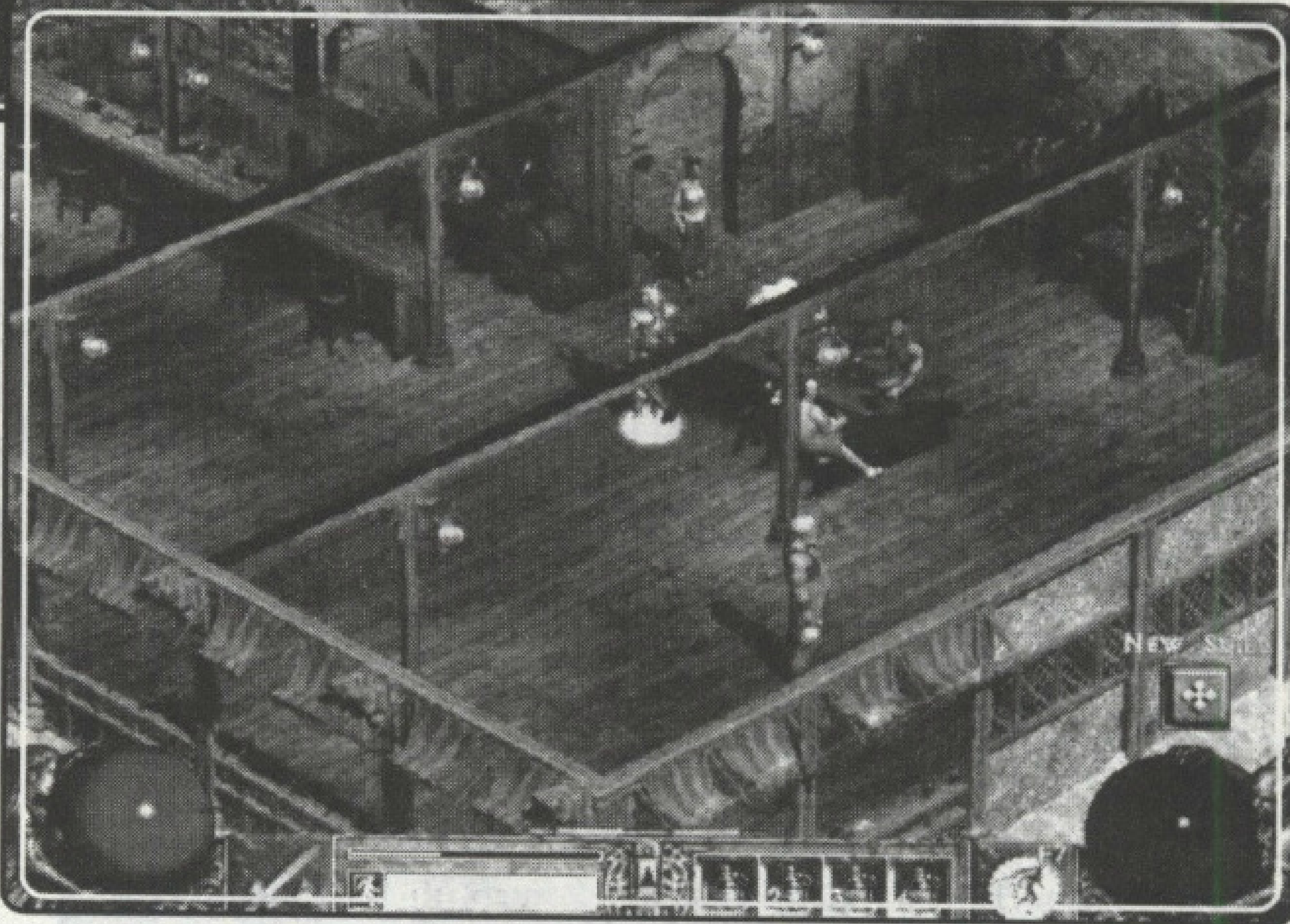
第四幕

背景：Diablo已经进入地狱，重新召唤起上一次战争中被镇压住的怪物军团，并且开始大规模地向天堂和世间发动进攻。虽然在众天使的抵抗下，魔鬼们被压制在地狱入口的绝望平原上，但魔鬼们的力量是无穷的，只要这个世界上还存在着贪婪、欲望和残忍，那么就总有人把自己堕落到邪恶的Diablo魔下。信仰光明和正义的人到现在还是寥寥无几，除了你……

任务：堕落天使（The Fallen Angel）
地点：绝望平原（Plains of Despair）
目的：杀死特定敌人
来源：Tyrael
奖励：两个技能点数

通过时间和空间的流逝，你被传送到战场的中心——混乱城堡（The Pandemonium Fortress），这是夹在天堂和地狱间的一个结界，由众天使的力量合成，也是魔鬼们疯狂进攻的焦点，在这个地势险要的城堡前已经铺垫了厚厚一层尸体了。

大天使Tyrael接见了你，再次看到神的力量，你感到很荣幸。Tyrael告诉你一个鲜为人知的故事：很



久以前，在这个被遗弃的国度中困着一名倍受煎熬的幽魂——Izual，他曾是泰瑞尔最信赖的一个天使。为了消灭三大魔头，Izual背着Tyrael对地狱炼炉（Hellforge）发动了一次冒险的进攻，遗憾的是，那次战斗以天堂的彻底失败收场，Izual被魔鬼们抓获，他们使用魔法扭曲了Izual的灵魂，强迫他背叛自己的信仰，将天堂的秘密泄露出来。从此，Izual沦为一名

悲惨的堕落天使，一团黯淡的影子，既不被天堂信任，也不为地狱接收。为了表示对他的惩罚，神灵将Izual的灵魂禁锢于一个来自深渊的丑陋的生物体内，他那几近疯狂的灵魂在这个可怖的躯体中存在了很久，直至今天。“我恳求你，年轻人。”大天使Tyrael凝视着满身灰尘、疲惫不堪的你说道，“找到Izual，解救他的罪过与不幸。”

你接受了神对你的眷顾，在装备足生命药水并修理了你破损的盔甲后，你上路了。

通过混乱城堡外的狭长走廊，你抵达了绝望平原。在那里看到了Izual——这个丑陋阴暗的堕天使，当他怪叫着向你扑过来的时候，你毫不犹豫地把战斧迎面劈了过去。这个堕天使偏重物理攻击，只要不是陷入地狱怪物的围攻，就可以比较轻易地消灭他（也难怪他被俘）。当Izual附身的怪物被劈开后，一个暗灰色的灵魂从尸体中冒出来了。Izual的灵魂遗憾地告诉你，这一切都太晚了，他已经把一切都告诉了魔鬼们，从而让Diablo知道了灵魂复活的方法，并用此方法解救了他被囚禁的两个兄弟。更可惜的是，Tyrael一直被蒙在鼓里，以为用魔力水晶可以困住魔鬼的灵魂，其实那完全是个阴谋，一旦外力使水晶脱落（即使是象马利由斯这样渺小的人类都可以轻易地拔掉水晶），魔力水晶蕴藏的巨大力量就可以使魔鬼完成重生甚至是更加强大。听着Izual的长篇大论，你当时一直在为消灭Izual的灵魂而准备再次战斗，而事实上这个灵魂在忏悔这一切后就消失了，留给你的只有一身冷汗，还有Tyrael给你的奖励——两个技能点数。



任务：炼狱（Hell's Forge）

地点：火焰之河（River of Flame）

目的：击碎Mephisto的灵魂之石

来源：Cain

奖励：大量的宝石

Cain在听取了你关于Izual的描述后，告诉你有关魔力水晶的秘密。每个魔王都有一块属于自己的魔力水晶，诚然可以用水晶封印住他们的魔力，但是一旦魔王的肉体被摧毁，散布的精神力量可以让魔王复生，条件是魔力水晶要借助一个肉体进行蜕变。曾经消灭Diablo的人类英雄、上古魔法师Tarasha都无意中犯了这个致命的错误，Khalim虽然对魔力水晶的“特殊”作用有所察觉，但不久就被Mephisto阴谋杀害了。现在，该结束这个可怕的轮回了，只要你找到炼狱之锤和炼狱之铁，就可以砸碎这些晶莹美丽但蕴涵阴谋的水晶，让魔王们真正地面对一次死亡吧。

要到达火焰之河，要经过混乱城堡、绝望平原、诅咒之城（City of Damned），在你遇到的大批地狱怪物中，大多拥有强劲的魔法攻击，甚至可以在伤害到你后吸取你的魔法力，切记要步步为营、诱敌深入。而真正恐怖的是看守炼狱之铁，并以炼狱之锤为武器的牛头怪物，这个怪物攻击极其凶狠，沉重的铁锤可以轻易地敲碎包裹你的那层薄壳，同时他的攻击带有一定几率的致晕。一旦你被敲得满头金星狂舞，那么接连几个回合你都是无法还手，只能眼睁睁看着怪物们向你聚拢过来，并且再次看到铁锤当面砸下，然后就是眼前一红……（据说在Hell难度的游戏里，有野蛮人战士将近1000的防御和900的生命，却在跳击的过程中被空中截杀，而且是一击必杀。此怪威力尤在Diablo之上。而且此怪居然可以流畅地使用瞬间转移的魔法，几乎成了所有魔法师的噩梦。我们这里都非常“尊敬”的称他为“牛师傅”。）

换装上从牛头怪的身上取得的炼狱之锤，在炼狱之铁上放上Mephisto的灵魂水晶，你毅然决然地抡下沉重的铁锤。在铁锤轮下的一刹那，你似乎听到Mephisto灵魂绝望的喊叫声，与此同时是水晶破裂的清脆的声音。Mephisto的灵魂之石被砸成了齑粉，无数冤屈禁锢在水晶里的孤魂野鬼迸射出来，它们划过地狱的闪光照亮了整个天空！

任务：魔王之终结（Terror's End）

地点：火焰之河

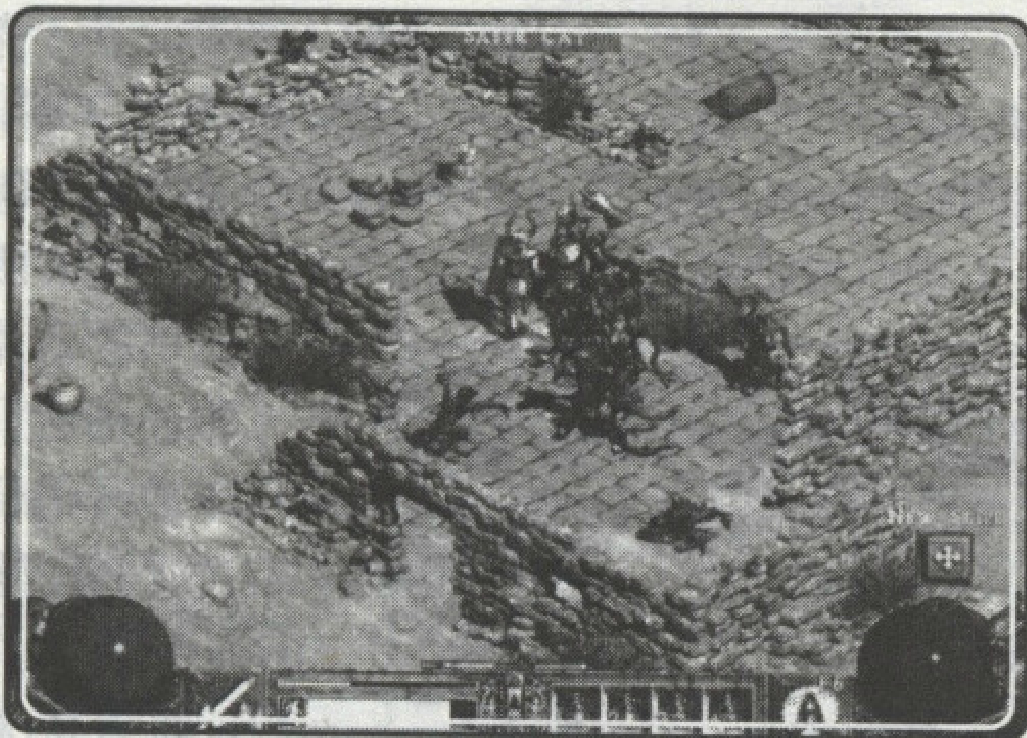
目的：杀死Diablo

来源：Hadriel

奖励：结束游戏并获得封号

你终于迎来了可能是你一生中最辉煌的时刻，挑战Diablo——这个天堂下、世界上、地狱中最强大的力量。为了这个目标，你奋力地砍杀血沼泽里的小野兽，你消灭过那个行尸走肉的弓箭手——血乌鸦，你拯救了叫Cain的老人，你结束了伯爵夫人罪恶的一生，你帮助流浪者营地里那个铁匠找到了她遗失的锤子，你泯灭了Andariel可怕的计划和她的灵魂，你清理了海边那个古老城市的下水道和里面腐烂的怪物，你在沙漠上奔走凑齐了传说中的Horadric法杖，你挽救了陨落的太阳，你深入死寂的皇宫深处，你无畏地

面对那个异次元空间里可怕的女人，你追杀Baal并解救了天使，你找到了永恒生命奥秘的黄金鸟，你修复了城市外围岌岌可危的魔法结界，你揭开了Khalim迷一样悲惨的一生，你为了一本也许能对抗黑暗势力的魔法书而跑遍了整个森林，你推翻了宗教仲裁会邪恶的统治，你让Mephisto终于也是最后一次面对死亡，你帮助了那个堕天使的灵魂，你砸碎了Mephisto永远的希望……你在寒冷的山脉上日夜兼程，你在无垠的沙漠中终日奔走，你在浩瀚的大海上扬帆远航，你在酷热的雨林里苦苦追寻，你在古老的坟墓中拼命撕杀……这一切的一切，都是为了Diablo！你曾经满怀崇敬地希望靠近那个黑衣人，那时候的Diablo还是个人类，你甚至天真地以为靠你可以挽救Diablo，当你终于了解了事实的真相，需要你手中的武器刺入Diablo的心脏，但命运总是让你和他擦肩而过。



Diablo——这个让你梦魂萦绕的灵魂，这个让千百万人为之梦魇的魔鬼，这个让世界倾斜的怪物！现在，你深呼吸，把大瓶大瓶的生命药水挂在腰带上，再次束紧盔甲上的皮带，把锋利的宝剑贴近你的额头，“我以忠诚为荣、向天发誓，用我的生命捍卫光明！”在打开Diablo殿堂周围的五个封印开关后，沉重的脚步和粗重的呼吸声从黑暗的殿堂深处传来，你静静地站着，等待着这个世界的宿命……

我没有对Diablo进行详细的战斗描述，每一个认真对待这个游戏的人都一直期待这个时刻，我很想把最后的战斗留给你，但一定要提醒你，Diablo的电系和火系魔法攻击十分强劲，而且其火系魔法在贴身放出的一刹那能够达到一个你难以想象的高伤害，而电系攻击则不同，当你承受了整个闪电的纵向攻击后，几乎是必然死亡的。另外，在杀死Diablo后，你有70秒钟的时间拾取它遗留下的装备，然后回到混乱城堡，向天使Tyrael交代后胜利结束游戏，之后你所能做的只是静静地观看这个世界真正的宿命了……

尾声

“后来我听说，Diablo失败了，他连同Mephisto的灵魂水晶都被砸碎了，所有的水晶都消失了，只剩下这块了。”长时间的回忆和诉说让马利由斯气喘吁吁，但他还是努力的继续说着。“Tyrael，我没能做到你要我做的，原谅我吧。”

黑衣人站起身，走进马利由斯，慈祥而沉稳地说，“给我那块石头，我原谅你的一切。马利由斯。”

“拿走它、拿走它、拿走它！”马利由斯几乎咳嗽得喘不上气，他从胸口掏出了一块淡黄色的水晶，颤抖着把它交给了他心目中的大天使，激动地说，“我希望这些永远的结束。Tyrael，你知道这石头对我这辈子做了些什么。”

当黑衣人接过水晶的一刹那，水晶迸发出璀璨的光芒。

“可怜的老家伙，这石头确实做了你想做的一切。另外，忘了告诉你，我不是Tyrael天使。”当水晶接近黑衣人的面孔时，光芒赫然照亮了一个魔鬼的嘴脸——Baal！

“不！……”马利由斯惊恐地抽搐着，巨大的恐怖把这个老人扭曲成一团。

“你做得很好，现在，我想你应该得到你的报酬了……”

没有人知道后来发生了什么，整个疯人院毁于一场诡异的大火，宛如当年Diablo召唤的地狱之火……

游戏结束的时候，已是凌晨了，窗子外面的树林里，晨鸟已经开始啼鸣，我拖着疲惫的身体爬上床，却怎么也睡不着，于是登录到水母清华的BBS上，随便找个聊天室钻了进去。系统提示：

“请输入你的聊天代号”

我几乎是不假思索地敲入了“Diablo”，在进入聊天室后，竟赫然发现一个叫Mephisto的人。就在我惊异地愣在那里的时候，他礼貌地输入了一句话：

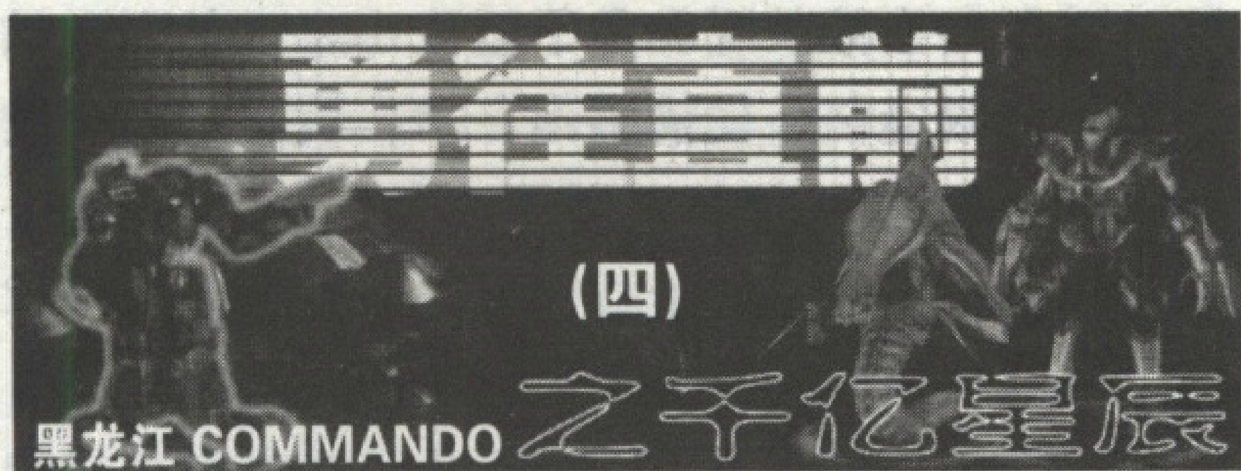
Hi，I miss u so much. :)

总评 96

制作	Blizzard	类型	角色扮演
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×3	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





“你一定很奇怪吧，嗯，你或许没想到柯拉之子的战机为什么会半路拦截到运输船是吧？你对我说过怀疑有叛徒，但是没有想到是我，没有想到是您的副官和参谋，是不是？”

Candour没有说话。

Stryker俯身在写字台上按了几个钮，写字台右侧升起一块屏幕，屏幕上先是一片雪花，然后出现了一个男人的脸，那张脸充满了奇怪的表情，眼睛放射出怪异的光……天！我曾经在立体电视上看过这个家伙，那是柯拉之子的皇帝——Arcturus。据说就是他建立了背叛联邦政府的革命组织柯拉之子，而且还把Kerrigan遗弃给Zerg。总之，传说中的他是一个残暴而且狂热的控制者，看上去传闻一点都没错。

“完成了吗？”

“是的，皇帝，我们已经得到了新型兴奋剂的样本，两艘运输船也成功靠舰，我们的士兵正在逐步控制这艘巡洋舰。”

Stryker的语调突然变得十分恭敬，面向屏幕把手中的盒子举起来。

“啊，让我看看，这就是那种新开发的兴奋剂，是吧，据说效用比旧的兴奋剂强7倍，是吧？恩，是不是还有一些副作用啊，比如说使用后会严重损害智力，而且毒素还会遗传？哈哈，联邦的科学家们真是杀人高手。”

……

Arcturus的话音刺耳，但是这并不使我震撼，令我震撼的是事情的真相。我目瞪口呆地看着那个银色的盒子，原来Tracy和Candour将军嘴里轻描淡写的兴奋剂竟然是这样一种东西。我开始明白Candour将军为什么会有这种反应了。

我把目光投向Tracy，她看了我一眼便低下头去，我看着她修长苗条的身体，不知道该对自己说些什么。

兴奋剂，兴奋剂……这种东西也叫兴奋剂吗？

“将军，现在我们的人已经登上了你的巡洋舰，这艘船的实际控制者是我们了，看看窗外，现在船正在向你们的秘密基地Alur13基地全速行驶呢，不过，厄，我们刚刚把Alur13的方位透露给Kerrigan，她似乎也对这件东西比较感兴趣。估计Zerg的部队现在正在向那里行进吧，我们会在上面观看这场战斗的，这场战斗一定会十分惨烈。然后呢，你将成为柯拉之子的贵宾。”

Candour将军仍然沉默，一言不发。

“记住，柯拉之子将是宇宙的主宰，我是宇宙的主人，我们的士兵是最完美的，我要感谢联邦送给我这份礼物，它使我们征服的脚步变得更坚定。现在没有任何东西能阻止我们。”

“没用的，Arcturus。”

Candour将军终于开口了。

“你不知道这东西会给你们带来什么，我告诉你，他会让世界变成地狱，从一开始我就不想让联邦理事会得到这种兴奋剂。或许Terran能凭借这种药物获得胜利，但是胜利之后我们会遭到十倍的打击。”

“不，这话轮不到你来说，Candour，你们的国家素来就是这样。他们发动战争，为了掠夺和权利。你们愚蠢至极，知道吗？你们以为凭着对外战争就能缓解地球本土的矛盾吗？笑话，你们的地球现在已经变成了什么样子？道德沦丧，社会混乱，军事委员会掌握了联盟的领导力量，任何一个年满18岁的健康青年都要服兵役。你或许研究过地球的历史，你知道你们一贯的做法，你们会高压控制这个地区。地球联盟绝对不会以消灭我们和Zerg种族为满足，不是吗？你们对外打着道义的旗号，其实是在各个行星之间跳跃掠夺，你们的政府带给人民的是战火，痛苦和死亡！”

“你没有权利指责我，Arcturus，你清楚你心里在想什么。”

“算了吧，Candour，我该怎么形容你们？丑

恶？自大？愚蠢？狂妄？无耻？懦弱？残忍？还是把这些都加起来？与你们的联盟理事会和DuGalle相比，任何人都称得上是一个纯洁的婴儿，你们就好象宇宙中的渣滓一样令人厌恶，联盟的军部坐在荣耀与豪华的座椅上，奴役和蒙骗着所有的人民，你们不过是把人当作满足你们欲望的工具而已。听着，这种道德败坏的政府不会存在多久，我将会把这个虚伪的政府踏在脚下！”

屏幕上的Arcturus情绪极其激动，他双手拍打着桌子，伏起身大声吼叫。

“听着，我们才是最伟大的国家！我将带领着我的臣民们掌握整个宇宙，我和我的信徒将成为宇宙的主人。到那个时候，我会把你们军部的所有人都投入比地狱还恐怖十倍的深渊中去！我们柯拉之子将会踏足在所有的行星上，让我们的旗帜在整个宇宙中飘扬。”

Candour将军微微笑了一下，然后低下头用右手摘下军帽，Stryker紧张地用枪指着Candour，但是Candour并不在乎，只是用手轻轻抚摩着自己的头发。

屋子中一片静寂，Candour慢慢地把帽子戴上，抬起头，然后轻轻叹了一口气，慢慢说道：

“听着，Arcturus，宇宙中有千亿颗星辰，你决不可能成为宇宙的主人的。”

剩下的事情似乎在一瞬间发生，我看到Candour将军从桌子下方突然抽出手枪，但是Stryker的枪已经抢先开火，Candour将军的头爆开然后向后仰倒，Tracy一个侧翻用自己的手枪向Stryker射击，她的子弹准确地射入Stryker的胸口，那家伙的血喷出来。我也马上转身抽出机枪向另一个人射击，他的身体马上就被穿出数十个透明的洞，整个人也跟着向后倒下去。我回过头，正好看到Stryker支撑着打开手中的盒子，取出红色的针剂向自己的臂上扎去。我慌忙举枪，同时又是一声枪响，Tracy准确地击中了他手里的针管，但是已经晚了，一半的液体已经被注射进了他的体内。

我看到Stryker的身体陡然膨胀，眼睛开始发红，暗红的血液从嘴和鼻子里流出来，然后他站起来，双眼迷茫，向前踏出一步，我举起手中的枪扣动扳机。

“commando，快走！”

Tracy在后面大叫。

已经迟了，Stryker几乎是瞬间就来到了我的面前，我根本做不出任何反应，他一把夺过我的机枪然后用双手来回扭曲。我马上后退，但是Stryker又马上跟了上来，一拳正中我的右胸，我整个人马上飞了出去，盔甲凹了一个大坑。

Stryker又冲了上来，我没有丝毫喘息的机会，他举起我把我扔到写字台上，通讯装置被我砸得粉碎，Arcturus的头迅速被一片雪花取代。我迅速向后滚，Tracy从侧面用手枪朝Stryker射击，但是没有用，Stryker的速度实在太快了，她根本射不中。

我背靠着玻璃墙喘息着，Stryker停了一下然后挥拳冲过来，我向右侧跪倒翻滚，他的拳头竟然把厚达15厘米的纤维玻璃击穿。我没有犹豫马上回身向门外奔跑，Tracy也跟在我的身后，但是我只跑了一半路就感到身后一个黑影腾空跃来。我马上把Tracy推开，紧接着一个重物就撞击在我的后背上，我前伏在地，浑身无力。Stryker给我的感觉就好象是一只黑熊——虽然我没被黑熊压到地上过。

Stryker把我翻转过来，双手使劲掐着我的脖子，我的盔甲在他的双手挤压下就如同易拉罐一样吱嘎作响，逐渐变形。我直视着他的眼睛，血红的眼球上根本看不到瞳孔的存在。那绝对不是人类的眼睛。

我感到呼吸困难，盔甲原本宽松的颈部已经十分紧迫，我的全身无法用力，Stryker紧紧把我压住，我看到Tracy一直在向Stryker射击，但是他仍然继续挤压着我的脖子……似乎就这样结束了，我并不慌张，神志也很清醒，但是我无能为力。

一滴血滴落在我的观察玻璃上，然后是两滴，逐渐变成一串。我抬头看去，只见Stryker的嘴里和鼻子里开始大量流血，开始是暗红，然后



逐渐变成鲜红，紧接着他的眼睛和耳朵也逐渐开始流血，我呆呆地看着那种鲜红的血液在他的脸上流淌。再然后血开始从他的五官里迸出来，Stryker双手放开了我的脖子捂住自己的脑袋，但是血仍然从他的指缝里往出喷射。他站起来大声吼叫，然后四处奔跑，摔碎他所能见到的任何东西。最后他回过头，向我走来。

Tracy瞄准他的腿部，射击。

Stryker的身体突然陷了下去，他的左腿被击断了，但是他仍然靠着手臂的力量向我们一点点爬过来。Tracy瞄准他的左臂连续射击，他的小臂脱离了他的身体，正如我想象的一样，他继续用右臂向我们蠕动着爬过来，身后拖着一条血迹。

Tracy把住手中的枪，对准Stryker的头部扣动扳机，枪声一直在响，她持续射击直到手枪的子弹用完，Stryker的头高高昂起，看上去似乎要抓住什么一样，然后又倒在了地上，身体里涌出大量鲜红的血液，抽搐了一会之后就不动了。我注视着面前的Stryker，他现在已经不是一个人的形状了，看上去他更像一个单独的躯干。

我们面前的门突然打开了，几个身穿红色盔甲的人跑进来，然后就呆在当场。Tracy马上启动隐形装置开始射击，那几个家伙马上慌神回头就跑，我捡起一把手枪也开始射击。终于一个家伙背对着我们倒在地上，我冲上去拿起他的机枪。回头把门关上。

“快来看！”

Tracy在被Stryker砸了一个洞的玻璃幕墙处招呼我，我跑过去，巡洋舰正在降低高度航行，前面就是一个中等规模的Terran基地，在我们身后，是一片密密麻麻的Zerg的海洋。无数的刺蛇和Zergling正在相互拥挤相互簇拥着走过狭窄的山谷，这种景象真是让人毛骨悚然。

Tracy低头查看手腕上的GPS，片刻之后她抬起头说：“那里就是Alur 13基地！我必须把样本交给负责人！”

“不管怎样，飞船已经失去控制了吧！我们先离开这里！”

我拉着Tracy向门外跑去，经过Stryker尸体的时候她俯身把Stryker身上的那个盒子拣起来，盒子已经被压得稀烂。剩下的两支针管都碎了，红色的液体滴滴答答落到地面上。Tracy拿出里面的一张光盘递给我。

“帮我拿着。”

“我不要。”

……

“先帮我拿着好吗？”

“不，我不拿！”

纵然我无法为整个联邦或者整个宇宙的事情负责，但我至少应该尊重自己的想法。

我固执地回答她。随即自己向前跑去，Tracy没再说什么，跟着我跑过来。

“准备好！”

我简短地说，同时按下按钮打开了屋门。面前是两个错愕的士兵。

我借助掩体转身射击。而Tracy则利用隐形的优势直接射击，那两个士兵的盔甲上马上被穿出了无数个小洞，然后重重倒在地上。

我们迅速跑出屋门，走廊里已经是一片狼籍。过道两边的玻璃几乎完全被击碎，墙壁上布满黑色的弹孔，办公室里横七竖八的全是死人。血从门缝里流出来，踩上去啪啪作响。

整个走廊弥漫着死亡的气息。

“慢一点……”

我伸出食指，轻轻朝Tracy示意，她点点头。我们伏下身，慢慢走过走廊。我们现在应该尽量避免开枪，否则就会有大麻烦吧。

前面就是电梯处，两个警卫的尸体斜倒在电梯的门口，我们悄悄走到门前，把他们的尸体抬开然后登上电梯，电梯里倒是很干净，我靠在电梯壁上，大口喘着气。

“14层，应该是在14层。”我默默念着，按下了14的按钮。

“恩？”Tracy疑惑地看了我一眼。

“操作室。”

“叮……”

这种声音在我听来十分刺耳，电梯停在了14层，我示意Tracy把隐形头盔戴上，然后我们两人



一起躲在电梯一侧。

门开了，一个士兵疑惑地走了进来，Tracy冲上去一拳把他击倒然后冲出去，外面马上响起了激烈的枪声，Tracy的长距离步枪声音格外震耳。

片刻之后枪声停息，Tracy招手向我示意，我探出头去，展现在我面前的又是一片悲惨景象。偌大的控制室里无数的人倒伏在自己的椅子上。地上还横七竖八地躺着六七个穿红色战斗服的士兵，这些柯拉之子的士兵恐怕都是Tracy刚才击毙的。

控制室的墙上全是弹孔，几个屏幕和一大块玻璃被打得粉碎。地上亮晶晶的全是弹壳，很多尸体的手中都拿着枪，我能清晰地想象得出这里曾经发生过的战斗的激烈程度。空气中的血腥味道十分明显。在我的正前方，一面巨大的显示屏幕正在显示巡洋舰外部各个摄像机记录的的影像，地面上无数的虫子摩肩接踵滚滚涌过，天空中的飞蟹密密麻麻，宛如一片烟云。

“哪里是发射大和火炮的地方？”我回头问正在紧张环视的Tracy。

“不知道，我们找找。”

我和Tracy开始在幽暗的灯光下逐个翻开伏倒在控制台上的人们。看上去整个巡洋舰的控制系统都集中在这个屋子里，屋子的中心部分有一个突出的坐台，上面是一把高背座椅，以我在立体电视中的经验，那恐怕是舰艇指挥官的椅子。而在台子上躺倒的一个穿着上校军服的家伙显然就是舰艇指挥官了。

“这艘船现在无人驾驶！”

我大声对Tracy喊道。

“是啊，我进来的时候有一个敌人在那椅子上驾驶，他跑下来胡乱开枪，我把他打死了。”

这实在是很恐怖的事情，我实在无法想象敌人是如何潜入巡洋舰的，或许是Strkyer事前就发出命令让守卫士兵们离开岗位？或许是这样吧。

“发射完我们就离开这里！”

我实在不想在这艘船上呆太长的时间。

在把十几个人从操纵台前掀开之后，我终于在显示屏幕的下方发现了一个控制台，台上有一块写着“能量攻击”字样的铭牌。

“恐怕就是这个吧……”我回头对Tracy大喊：“帮我警戒。”

“OK，你快点！”

我一把推开椅子的原主人，那个尸体斜斜地倒在了地上。Tracy在我身边背对着我注视着门口，我看不到她，但是我知道她的存在，这令我心安不少。

我看了看我面前的操控台，正中央是一块屏幕，屏幕四周无数个指示灯闪个不停。这令我糊涂不已。控制台的突出部分安有两个操纵杆，我估计是用来定位的，还有一个很大的能源指示器，显示是100%。

我摇动摇杆，面前的屏幕上出现了一条横线和一条竖线，我仔细地把十字中心对准在Zerg海洋中的一只雷兽，然后按下了两个操纵杆上的红色按钮，一个红色圆圈马上定住了那只雷兽。

“发射……发射……”我的双手在控制台上乱按，按下一切能按的东西，但是一点反应都没有，我灵机一动跑到大厅中间指挥官的座椅上，椅子的右把手上有一个红色的盒子，我把盒子的盖掀开，里面是一个黑色的按钮，应该就是这个？

“请插入身份钥匙。”机器合成声提示。

“真麻烦！”我伏身疯狂地在死尸的身上查找，终于在他的右胸口袋里发现了一块长长扁扁的东西，我一把把那东西揪下来然后插到插槽里。按纽前面的一块钢板突然收缩，露出一块玻璃，玻璃的下面是一个红色的按钮。

我直接用拳击碎玻璃，然后按下按钮。

“确认自爆？请重复按下按纽。”

“太麻烦了吧！”我不耐烦地又按了一遍红色按钮。

等等，什么？

“自爆将于10分钟后发生，现在开始释放能源。各单位人员请马上离舰！”

凄厉的警报声开始响起，我满耳都是刺耳的呼啸。所有的紧急出口灯全部接通，一闪一闪地发着绿光。



“你在干什么！”

“我按错了！”

这简直不可思议，我竟然错误地找到了本以为只有传说中才会有的自爆按钮，而且还傻乎乎地确认了它。不过，还有10分钟，或许还能干完。

“你能不能快点！”

Tracy的叫声弄得我耳鼓发颤。

我疯狂地在椅子上寻找按钮，天啊，在左扶手上就有一个银色按钮，下面刻着“Yamato”。

“准备好！我发射了！”

我按下了按钮，能源指示器上的数字急剧减少。紧接着就是一个机器合成声在空旷的大厅内重复响起。

“各单位注意，准备进行蓄积能量攻击。”

整个房间的灯突然暗了下来。屋子里被一种奇怪的嗡嗡声所充斥，2秒钟过后我感觉整个船体微微一震，然后就是一阵轰轰隆隆的声音飞驰而去，灯光开始恢复变亮。看看屏幕上，那只雷兽已经踪影皆无了。

Tracy的枪声突然响起，几个红色盔甲的机枪兵冲了进来，子弹穿过我的身边，电子仪器上溅起点点火花。我马上回头躲在椅子后面攻击，弹壳从我的枪机中弹出落到地上又弹起，发出清脆的声音，我的子弹准确地击中他们的躯体，几个机枪兵被我的火力完全压制住了。说实话，这些对手都是一些新手，战斗经验嫩得不行，我在1分钟之内就把他们解决了。

“commando，我们马上离开这里！”

“知道了！”

我跑回到指挥官的座椅上，心中祈祷着电视没有骗人，果然没有，我看到了一个灰色的按钮。我毫不犹豫地按下那东西，一套巡洋舰的附属操作系统在我的面前升起。

“就是这个吧……”我一边想一边推开椅子上的尸体然后自己坐在椅子上，我面前的这个东西就是巡洋舰的第二套操作系统。供舰艇指挥官在紧急时刻自行驾驶巡洋舰之用。

巡洋舰的控制机构和我所见到的所有飞船的控制机构都差不多，看上去这个家伙仅靠一个摇杆就可以控制。仪表盘上的灯逐一亮起，我握住操纵杆开始尝试转向。

整个船体突然一震，倏地倾斜过来，我意识到自己的力量太大，于是马上把操纵杆向反方向回扳。整个船体震动了一下又开始向回转。实话说，用戴着手套的手操纵这样一艘庞大的东西简直是太困难了。这个庞大的东西对操作有着极高的敏感度，同时舰艇巨大自重造成的惯性又使它无法准确定位。我竭力调整着巡洋舰的飞行姿态，努力让自己的动作更轻柔更准确。巡洋舰的头部一直在上下晃动个不停。我想地面上的士兵一定看得无比惊骇吧。

“你要干什么！”Tracy用手死死把着一个什么东西，诧异地对我喊着。

“我要让这艘船撞到飞蟹上！”

我一边大叫一边微微地把巡洋舰掉头再做微调，在无数次反复转动之后显示屏幕上终于现出了我要找的东西——那是由几十只飞蟹组成的部队。它们正向地面倾吐着高浓度的黏液，球状的黏液从它们的嘴里吐出然后呈抛物线状落到地上爆炸散开，威力惊人。这种东西是所有Terran地面部队的噩梦。

我努力把航向校到正对飞蟹然后锁定方向，再把推力控制器开到最大。控制器旁边一条指示灯逐渐充满。

“我们走！”

我对在一旁注意警戒的Tracy喊。

她听到这话一跃而起，我也紧跟在后冲进电梯。

电梯里仍然是洁净和平静的，荧光灯的轻微声音在我耳边持续，这里让人感到平静，但更让人感到不安。

“我们寻找运输船，然后……”

Tracy一边按下1层的按钮一边问我。

“看运气。”

我简短地回答……

（待续）

补丁铺

说起这个月网上的焦点，其中之一应该是源自模拟器站点“最后之星”上的一条新闻：“著名的国产FC模拟器DreamNES的作者李可文因患有严重的尿毒症，要住院进行手术。因为他的家境并不宽裕，这次手术的费用对他来说是很大的问题……”我得知这个消息以后，马上发E-Mail给国内最具影响力的几个游戏站点的站长，希望他们能给予帮助。没出一天，这条消息就出现在这些游戏站上，包括sina游民部落、elong游戏人间、游戏之王、天极网游戏中心、网络驿站、EMUZONE等，网友们在得知李可文病重的消息后，踊跃地捐款给他（当然也包括掌柜的我啦）。以前我只是在电视里看到过许多好心人为需要帮助的人捐款的事情，那会儿多少有些半信半疑。这回亲眼目睹了这一切，我想这就是人间的真情吧！

好了，说了这么多，还是回到正题上来。这回本掌柜又给大家带来了不少好东东，像《虚幻》、《大刀》、《恐惧马戏团——噩梦男》等第一人称射击游戏和《吸血鬼——化妆舞会》、《冰风谷传奇》等RPG的最新补丁、修改器和存档，快进来仔细看看吧！

北京 浩汐

《笑傲江湖》无敌存档

这个无敌存档的好处就是可以使游戏中人物的各项属性都是全满的状态，懒人必用。

使用方法：将子目录\XAJHSAV下的文件拷贝至游戏所在目录的\SAVE下，然后在游戏中取档即可。

《笑傲江湖》v1.05升级补丁

根据金庸同名小说改编的游戏以前玩过不少，像《笑傲江湖》、《射雕英雄传》、《倚天屠龙记》、《天龙八部》、《鹿鼎记》、《神雕侠侣》这些金先生的成名大作，都已经在游戏中感受过数次了，不过现在这款《笑傲江湖》是我见到的第一个以3D技术打造而成的“金氏”游戏，它依然是忠实地遵循了原著的故事内容而设计，以3D图形技术表现更丰富的游戏内涵。早已为大家所熟知的故事情节在新的表现形式下给人以更多的亲切感，不过有一点小小的遗憾就是它还存在着一些BUG，于是掌柜的我赶紧为大家找来了这个v1.05版的升级补丁，这个补丁主要修改了以下BUG：道具经常错误卖出；与镇墓兽、桃谷六仙打斗会跳出窗口；在少林寺一关SAVE却无法记录；对VOODOO卡支持得不好，经常出现贴图错误；战斗连续按键造成当机等一些问题。

使用方法：将子目录\XAJH105下的文件SWORDMAN105.EXE拷贝到《笑傲江湖》游戏所在目录下，直接执行SWORDMAN105.EXE即可自动升级。

《法老王》（中文版）修正档

PHARAOH

《法老王》和《凯萨帝国》系列真是非常近似，感觉除了建设的国家不同以外，其他的都是大同小异，以后如果这类游戏多了起来，会不会形成一个新的“法老类”游戏种群呢？这个修正档是针对《法老王》中文版的，修正了交易量增大，建造纪念性建筑时会导致系统崩溃这个非常严重的问题。

使用方法：将子目录/PHARAOH下的文件拷贝到游戏目录下运行即可。

《剑侠情缘Ⅱ》v1.01升级补丁

与《笑傲江湖》同一天发售的《剑侠情缘Ⅱ》无论在美工、操作还是音乐方面与前作比起来都有了很大的进步。在情节及人物角色表现方面，延续了前一代的风格。整个游戏的气氛被渲染得淋漓尽致。特别

是结局，和当年红得发紫的《仙剑奇侠传》有着异曲同工之妙。但由于Bug太多，也使很多玩家怨声载道。现在好了，新近发布的这个升级补丁修改了不少严重的Bug。主要解决了安装虚拟光驱软件后，系统不识别第二张光盘的问题；在关闭动态加载数据选项时出现的问题；武功法术存盘中会出现丢失的问题等等。另外还增加了对系统安装了多个光驱时游戏的兼容性。

使用方法：先在光驱中放入游戏的第二张盘，之后直接运行子目录\JXQY2P下的执行文件SWORD2.EXE即可自动完成升级。

《极品飞车——保时捷之旅》新车补丁

NEED FOR SPEED:PORSCHE

这次发布的新车是Porsche 959 RoadRage和Porsche 928 GTS，都是相当不错的，车迷们赶快试试吧。

使用方法：将子目录\NFS2K928和子目录\NFS2K959下的文件拷贝到游戏所在目录下，运行各自的SETUP.EXE即可完成自动安装，然后进入游戏，就会有新车出现了。

《极品飞车——保时捷之旅》F1赛道补丁

NEED FOR SPEED:PORSCHE

这个补丁把游戏中的Corsica赛道改成了F1赛道的风格，跑起来别有一番风味。

使用方法：将子目录\NFS2KF1下的所有文件拷贝到游戏目录下，然后执行INSTALL.BAT即可完成安装，在游戏中选择Corsica赛道就可以进入F1大赛了。

《恐惧马戏团——噩梦男孩》升级补丁

KISS Psycho Circus：The Nightmare Child

这是根据Todd McFarlane的同名滑稽漫画改编的第一人称射击游戏，它的官方网站声称这个游戏在美国已经达到了家喻户晓的程度。有别于同类游戏的是，这个游戏采用著名的KISS乐队的摇滚乐为背景音乐，在游戏进行过程中烘托出强烈的神秘气氛。

这个补丁修正了过关后技术统计不正确的Bug。另外还可以把开火键随意设定在键盘或者鼠标上，减少了玩游戏时的麻烦。此外升级后的游戏也能够对更多类型的手柄进行支持。

使用方法：将子目录\KPC下的执行文件KPCPTCH1.EXE拷贝到游戏目录下，然后运行它即可完成升级。

《暗黑破坏神Ⅱ》任意关卡选取器

DIABLO Ⅱ

这个选取器可以让你在ACT1-ACT3的五个板块的时空门中随意穿行，这下子你可以轻松逛遍整个DIABLO世界了！

使用方法：直接运行子目录\D2WAY下的执行文件WAYPOINTEDIT.EXE，选择Open Game File，打开你的SAVE文件，在你想去的时空门的名称前打上勾就OK了。

《冰风谷》v1.05升级补丁

ICEWIND DALE

一个刚发布不久的RPG，与《辐射》系列同出自游戏小组Black Isle之手。游戏中充满了快速战斗，玩起来给人感觉多少有些效仿《暗黑破坏神Ⅱ》。这个游戏的v1.05补丁再次加入了作弊模式；解决了杀死敌人时会出现一些小的错误，最终导致当机的问题；还修正了结尾动画显示出错等问题。

使用方法：将子目录\IWD下的执行文件IWD105.EXE拷贝到游戏所在目录，然后运行它即可自动完成v1.05版的升级。

《大刀》v1.1升级补丁

DAIKATANA

这可是个重量级的补丁，有40多兆呢！它增加了对包括VOODOO卡在内的更多种类显示卡的支持，增强了一些显示卡的渲染效果，解决了游戏过程中有时无法存档，在WIN2000上进行游戏时地图上经常出现BUG等许多问题，喜欢《大刀》的朋友们有福了！

使用方法：将子目录\DKP下的执行文件DKPATCH.EXE拷贝到游戏所在目录，然后运行它，便可自动完成升级，不过要注意，升级后你以前的存档就不能用了。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第9期中
本期补丁下载网址：http://www.1stgame.net/

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

冰风谷
Icewind Dale

进入游戏后，在人物的装备栏里把一个血瓶放在装备栏的左上角，用鼠标右击它的话，在出现的对话框里选左边一项，就是补血，并且血瓶不会减少。

在游戏中，同时按下Ctrl和Tab键激活控制台，然后输入上期“秘技屋”中所述的字符串，即可得到相应的秘技功能。

极品飞车——保时捷之旅
NEED FOR SPEED:PORSCHE

以allporsche作为你的名字，即可在游戏中获得所有的车辆。

三国志Ⅶ

进入游戏后（不是选单），按住shift键和鼠标左键，再连续按鼠标右键两下，就会出来选单让你能够控制多位角色。

代号雄鹰
Codename Eagle

在游戏中同时按下Alt和S键，然后输入以下字符串得到相应的秘技功能：

codenamegod：无敌模式

weaponmaster：全部武器

armorgod：200%装甲

itemgod：获得道具

healthmaxiumu：给予角色最大生命值

missionmaster：开放所有任务

输入codenamegod后，按F10去下一关。

剑侠情缘Ⅱ

进入游戏后，按Shift+F12开启作弊模式（再按Shift+F12关闭作弊模式），会看见屏幕左上角出现FPS=XX字样，然后按下以下键：

Shift+A：主角的三项基本指标生命、体力、内力全满。

Shift+L：主角战斗等级升一级。

Shift+K：主角修炼的武功等级升一级。

Shift+M：得到1000两银子。

Shift+G：主角不死。注意有些场合主角必须战败，要再按一次取消不死状态，剧情才能继续下去。

恐惧马戏团——噩梦男孩
Kiss Psycho Circus:The Nightmare Child

游戏中，按~键调出控制台，然后输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

Invuln：无敌模式

GimmieGimmieGimmie：所有武器

NoClip：穿墙模式

NoTarget：怪物目标 开/关

Spectator：飞行模式

ChaseCam：切换视角（有5个不同的角度）

CyclePlayerClass：循环改变角色（共有4个）

NextArmor：增加装甲和生命值

PrevArmor：减少装甲

NextMonster：转到下一个怪物

PrevMonster：转到前一个怪物

RestartLevel：重新开始当前的关卡

注意：以上部分密码可能不能正常使用，要想使用所有密码，有时必须使用以下方法才行：在游戏目录下的PROFILES目录下的文件是玩家的配置文件，用文本编辑器打开.cfg（例如C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG），找到："Developer" "0"，把它改为："Developer" "1"

由于每次退出游戏时，游戏会自动把以上操作还原，所以你必须每次开始游戏前都要执行以上操作。然后进入游戏，选SETUP/KEYBOARD，你会发现多出两个菜单HUD TOGGLES和CHEATS。你还可以把以上密码绑定到某个键上。

笑傲江湖

物品调配方法：

1.膳食类

空肉：猪肉×4 酱油×1 米酒×1，命+100%

香片蒸鱼：鱼肉×3 茶叶×2，命+400 内+50

绍兴醉鸡：鸡肉×3 米酒×2，命+400 内+50

冬菇蒸鸡：鸡肉×4 冬菇×2，命+400 内+50

发菜鱼丸：鱼肉×4 猪肉×2 发菜×3，命+500 内+50

芋泥鸭：鸭肉×1 芋头×2，命+200

苹蒜糖醋猪排：猪肉×4 苹果×2 命+50，内+50

柠檬蒸鱼：鱼肉×3 柠檬×1 洋葱×2，命+100 内+150

绿茶豆腐石斑：鱼肉×3 茶叶×1 豆腐×1，命+200 内+100

珍珠百花球：虾肉×2 鱼肉×2 青菜×1，命+300 内+50

香菇肉丸：猪肉×4 虾肉×2 冬菇×1，命+50% 内+10%

佛跳墙：猪肉×2 冬菇×2 洋葱×2 芋头×2，命+400 内+100

翡翠双东蹄膀：猪肉×3 冬菇×1 洋葱×2 青菜×1，命+80% 内+20%

烧肉：猪肉×3 洋葱×1，命+60%

麦芽炒青菜：麦芽×4 青菜×3，命+50% 内+5%

粉蒸排骨：猪肉×4 酱油×2，命+40% 内+10%

厚片夹翠：猪肉×3 洋葱×3，命+30% 内+15%

蚂蚁上树：猪肉×2 粉丝×4，命+20% 内+20%

鱼香茄子：猪肉×3 茄子×3，命+10% 内+25%

雪花鸡：鸡肉×3 虾肉×1 猪肉×1 蛋×1 冬菇×2，命+100% 内+30%

2.汉方类

白虎汤：芡实×2 人　×1 辛夷×2 攻+30%

甘露消毒丹：香附子×1 墨旱莲×3，防毒

四君子汤：人　×1 芦荟×4 川芎×1，命不断上升+10

如意金黄散：芡实×2 辛夷×2 人　×2，防晕防睡

麻痹汤：牛旁子×1 金樱子×2 金银花×1，AP+200%(两倍)

乌药顺气散：墨旱莲×1 金樱子×4，AP+3

槐花散：金银花×2 赤石脂×2，命不断上升+20

川芎茶调散：川芎×2 沉香×4，命与内不断上升+5

柴葛解肌汤：香附子×2 沉香×2 牛旁子×1，解所有异常状态

导赤散：赤石脂×2 金樱子×1 人　×1，内不减

小青龙汤：蜂蜜×2 香附子×1 苻苓×2，攻防瞬间+10

参苓白沭散：何首乌×1 蜂蜜×1 苻苓×2，命+30% 内+30%

吴茱臾汤：墨旱莲×4 芦荟×5，命+30% 内+30%

黄耆五物汤：金银花×1 沉香×3 芦荟×1 辛夷×1 命+30%，防所有异常

还少丹：沉香×2 辛夷×1 芡实×3 芦荟×1 墨旱莲×2，攻防+50%

知柏地黄丸：香附子×1 芦荟×2 川芎×1，攻-50% 防+80%

香需饮：蜂蜜×3 牛旁子×1，攻+80% 防-20%

茵陈五苓散：人　×2 金银花×1 金樱子×2，回避+30%

逍遥散：沉香×2 墨旱莲×1 赤石脂×4，敏捷+50%

大承气汤：辛夷×3 赤石脂×2 金樱子×3，怒+100

济生肾气丸：蜂蜜×1 芦荟×3 沉香×2，攻-20% 防+80%

五淋散：芦荟×3 墨旱莲×5，复数异常状态

附子理中汤：何首乌×3 赤石脂×1 辛夷×3，命中+200%（两倍）

治浊固本丸：苻苓×2 人　×2 金银花×2，防+200%

香砂六君子汤：香附子×2 芡实×1 沉香×3，命+50%

独活寄生汤：香附子×1 川芎×3 辛夷×5 墨旱莲×1，恐惧

藿香正气散：金樱子×1 芦荟×4，命与内不断补充

荆防败毒散：香附子×4 川芎×2 蜂蜜×3，中毒

革解分清散：赤石脂×2 金樱子×4 香附子×1，复活 命+100%

玉女煎：金银花×1 金樱子×1 香附子×2 蜂蜜×1，命最大值+10

金属疲劳
Metal Fatigue

查看整个地图：在进行游戏中的一个任务时，按下F9，会显示整个地图2分钟，不过在这个时间里敌人也能看见你了。

冻结生命值：在游戏中按下F11可冻结所有参与者的生命值（包括敌方）。

在游戏中按下Y键，再输入以下字符串可得到相对应的秘技功能：

Lava：无限 MetaJoules

Robots：得到3个小兵

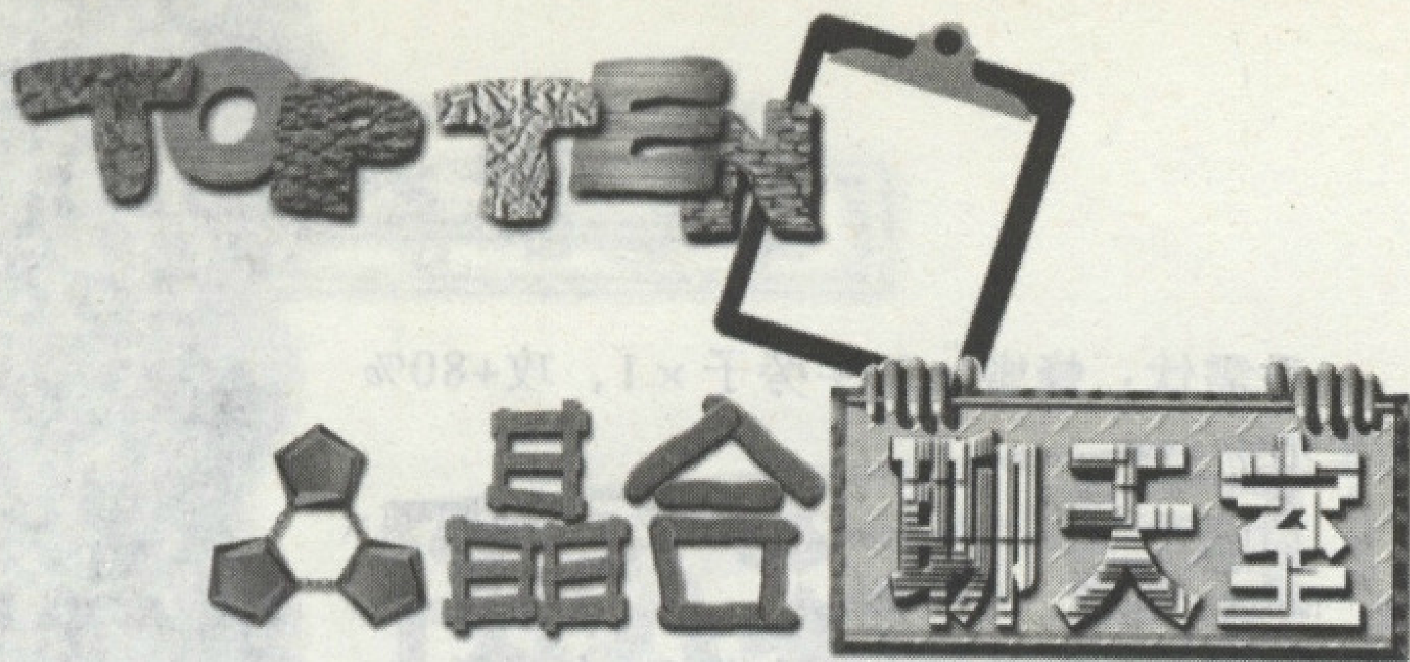
Panzer：得到20辆坦克

Missiles：得到20辆导弹车

Time warp：采矿车速度加快

E-MAIL：tianjiao@163.net

web:http://www.gamejoy.net



阿飞悄没声地站在我桌前，两只水汪汪的大眼睛定定地看着我，似乎要将我目击致死。水晶：你要做什么？阿飞：这期的聊天室是否你来主持一下？水晶：不！不是谁写榜评谁就主持聊天室么？阿飞：你是否再考虑一下呢？水晶：可我不写榜评已经很久了呀。阿飞：是呀是呀，这样子读者会慢慢淡忘你的，你能看着你的品牌就这样慢慢衰退么？水晶：哦，有道理！有道理！（开始沉思）

慢慢的，就踱到晶合后院。呀！好几天没来，怎么装修一新了，那就看看后院的家伙们在聊些什么吧。

第一幕 我是老编

内容简介：有人自称是老编，然后有一堆人回复

主题：惊人内幕：我是老编！！

我爱大软：我是老编大人！！！！！

欧阳小米：我批你！！！！！！！！！

常常：你骗人！

PK：你是吗？那我是什么？

新杰：原来如此啊？[我不是天才吗?我天下无敌吗?]

流心：问你，老编穿什么颜色的内裤？

蓝色的口水：蓝色

disco：BLUE？？？？？？？？？

第二幕 曹操批评金山

内容简介：一个《剑侠情缘Ⅱ》玩家对金山的批评意见（侧面批评大软）

作者　曹操：嗟夫，Kingsoft

3天前，我买了《剑侠情缘Ⅱ》。回去兴冲冲地装好后，马上运行。玩了一会儿后，就再也提不起兴趣了。

天，这就是“三百万资金，三十人默默开发，三年的青春岁月……一个将重大影响国产游戏未来的产品”吗？如果真是这样的话，Kingsoft也完了，国产游戏的未来也完了。更令人气恼的是，在此之前，媒体曾对其大加赞扬，我就是上了他们的当才去买正版的。:-(看看吧，依旧能够随便地私闯民宅，翻箱倒柜；依旧是和其他RPG相类似的对话，仅仅是古代RPG的动作版。更荒唐的是，地图不成比例。举个例子，从汉阳到广西竟只隔一个村庄！或许，它的音乐不错，但就凭这个，就能得到这么高的评价吗？

国产ARPG也不是没有好的，把《剑侠情缘Ⅱ》和《春秋英雄传》比一下，也就能分出孰优孰劣了。《剑侠情缘Ⅱ》的画面、对白、操作都比不过《春秋英雄传》，可在《大众软件》上，《剑侠情缘Ⅱ》得83分，而《春秋英雄传》得80分。看来，写游戏赏析的作者没有做到“使主观思想符合客观实际”。要由我来评分，《剑侠情缘Ⅱ》得75分，《春秋英雄传》得88分。不仅如此，游戏评论家似乎还有点崇洋媚外，为什么国外的平庸之作的得分都比国内的精品高？国产游戏难道真的就那么差吗？

还是说说Kingsoft吧。这些年来，它越来越注重市场炒作，这可能不是坏事，但产品的品质却并没有很大的提高。Kingsoft在我心目中的形象从此打了对折。我还曾梦想去Kingsoft当程序员呢！

嗟夫，Kingsoft！

第三幕 读者来信

内容介绍：水晶正在后院瞎逛，突然有读者来信

大众软件编辑部：

你们好！我是广东顺德的一位忠实读者，我对你们的书籍和软件非常满意，几乎每期都买，连合订本都不放过。为此我想向你们提些善意的意见。：）

我发觉《大软》的CD内容很充实，画面更是好得没法说了。但我发现似乎内容可以有所增减，如新手学堂、碟中网、大众文存都可以有部分删减，而软件、游戏攻略等则应有所增加。当然这只是我个人意见，仅供参考，呵。

合订本出的时间过久（都过时了），能不能新鲜一些？呵。

第四幕 盗版？伪正版？黑洞？

内容简介：　广东一名中学生读者汇报当地盗版情况

我是一名中学生，也超级喜欢游戏，这边的D版、伪正版的市场非常大！看了近期的文章，感触真是大得很！

广东省打假，扫黄的有关部门在此地方的音像市场中“扫”了无数多遍，都没有效果。在那里，生意可好！有的店铺门外竟然在“现场包装”，把一大堆的CD、VCD、DVD用纸包装好。D版、伪正版更是满天飞！哇！看到你眼花！而买正版的店不是没有，而是“有这个必要吗”？省里有关部门一来，就做个样子，过后只当没发生过，这如何是好？投诉，没用！反映，还不是一样！我个人认为，这里的正版市场是胜不了D版的！

尾声

有电脑词人，填词一首，赞道：

念奴娇　大软怀古

五年过去，辛苦了，大软风流人物！晶合后院，我道是：俊男美女足迹。岁月如梦，大软初长成。后院如家，一时多少豪杰。遥想大软当初，艰苦的日子，艰难创业。光阴似箭，谈笑间，大软雄姿英发，故国神游，我们支持你，越来越好！大众软件，屹立不败之地！

方若绮

狂怒的水晶：为什么？为什么只有四幕就结束了？这是怎么回事儿？还有104幕呢！

阿飞：哦，忘了跟你说了，聊天室就一页的版面。

晶合实验室 水晶





榜主轮流坐，今日到我家。呵呵，你别羡慕我哦，其实榜主才不是大家想的那么威风呢，不信？接着往下看吧……

又是一个酷夏的正午时分，难耐的气温使得每个人都禁不住要昏昏欲睡。而此时的我更是打不起精神来，面对着几分钟前系统彻底崩溃的Win98，我默默地打下了Format c:的命令，然后一头倒在沙发上昏睡过去……

不知过了多久，我被一阵急促的电话铃声吵醒，电话那头传出了阿飞严厉的斥责声："牧童，你小子真行啊，都什么日子了，还不把这期的榜主随笔给我发过来！限你4个小时之内交稿！"我还想说点什么，但是没等我开口，对方的电话已经挂掉了……

简单的让自己清醒了一些后，我面对着Format后空空如也的硬盘，一时间竟有了些迷茫的感觉，但很快我就告诉自己，应该做点什么了……

半个小时，整整半个小时，我也不知道这段时间我是怎么一分一秒熬过来的，但当我终于将那张已划得破破烂烂的Windows98简体中文版第2版光盘从我的老16速光驱里请出来的时候，我的脸上终于出现了一丝难觅的笑容，多亏了咱们应用软件榜不欢迎Windows这样的系统软件，要不然经典软件名人堂里又会多了一个死赖着不走的老家伙。

不过看来我是高兴得太早了，因为留给我的时间只有3个半小时了……迅速搞定Win98一些基本的系统设定后，我面临第一个重要的选择，赶稿子当然需要文字处理软件，考虑到此次身为榜主有带头支持国产软件的重任，我还是毅然决定放弃左手中的Office，将右手的WPS2000光盘放进了光驱中。我想，WPS能在榜上和Office战得旗鼓相当，甚至于有时候还略处上风，这与广大读者支持国货的心态是分不开的。嗯，没错，长城永不倒，国货当自强嘛！

时光如流水，转眼间留给我的时间只有3个小时了，我的随笔仍然只有标题那醒目的四个大字……唉，既然暂时还写不出来，不如先去把后续工作准备好再说吧！要把稿子发过去，有两种方法：要么用OICQ的"传送文件"功能传过去；要么用一个Outlook之类的电子邮件软件发过去。其实还有第三种方法，不过基本上是不被考虑的，就是我自己拿张软盘拷下来送到编辑部去。阿飞现在是有名的饭票商，整天在找饭票，去了准挨宰。

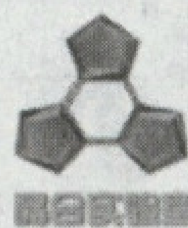
考虑到从网上下载的一干东东基本上都是zip压缩包，所以我先从《大众软件CD》中搜刮了一个叫Winzip的软件，对了，就是那个以前在排行榜里长期霸占老大宝座的东东啊，后来被俺们一起赶到经典软件排行榜里了，记得那个时候版本还是7.0呢，现在已然是8.0版了，时间过得真是很快啊！

连上网，看看榜，没什么大变化，只有IE、MagicSet似乎在慢慢向第一阵线靠拢。嗯，网上看不着人真不适应，先下载一个OICQ吧。不过现在网速那么慢，万一下载的时候再断个线，那我岂不亏了？转念一想，何不用我心爱的那5只小蚂蚁？那不就不用怕了。说来这5只小蚂蚁还真给国人争气，记得1年前我刚开始用蚂蚁的时候，它还是个无名的小软件呢，现在已经是堂堂的软件排行榜老大了，时间过得真是很快啊（阿飞：老重复这句什么意思？）！

看着那么多心爱的软件终于都一个一个重新装到我的硬盘里，真是开心死了。让我看看现在几点了，哎呀，5点了！（阿飞：时间过得真是很快啊！哼！）

"喂，啊，牧童啊，怎么回事？又失恋了？那也别老找我诉苦啊，快下班了还不放过我……什么，榜主随笔你还没写好，你！！你等等……"此时屋里传来一阵欢呼声，"Walker，你说什么，Ken今天晚上请客啊？！太好了！……喂，牧童啊，你中午可能听错了，我的意思——其实是说让你24个小时之内交稿的，嗯，我阿飞一向是最善良和蔼的了，怎么能就给你4个小时的时间呢，是吧？那就先这样吧，晚饭多吃点啊，再去找个女孩泡着，时间一定会过得飞快，去吧……"

牧童
OICQ：1334430



本期幸运读者

福建	贺宏达	南京	许凌峰
湖北	张大川	安徽	刘焕新
江苏	沙春晖	贵州	李杨俊
天津	刘　峥	山东	李　南
广东	钟　恒	广东	刁一鸣

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新版**KV300**软件一套。

TOP TEN

热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插二十三页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
NetAnts	V1.23	1	洪以容	自由	网络	332	○
OICQ	V99b Build 0725Beta	2	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	325	↑
Magicwin98	V1.3	3	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	233	↑
东方快车	世纪号	4	北京实达铭泰公司	商业	翻译	216	↓
Internet Explorer	V5.5	5	Microsoft	自由	网络	206	↑
金山游侠	II	6	金山公司	商业	修改	196	↑
MagicSet	V3.3	7	蔡旋	共享	系统	192	↓
Fpe	2000	8	第三波	商业	修改	174	↓
金山词霸	2000	9	金山公司	商业	翻译	136	○
KV300	Z.15	10	北京江民公司	商业	杀毒	133	↓
金山快译	2000	11	金山公司	商业	翻译	129	↓
金山毒霸	V2000.07.28测试版	12	金山公司	商业	杀毒	119	↑
Photoshop	V5.5	13	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	112	↑
FoxMail	V3.1beta	14	张小龙	自由	网络	108	↑
Office	2000	15	Microsoft	商业	办公	106	○
瑞星	11.10	16	北京瑞星公司	商业	杀毒	94	↑
KILL98	V14.00	17	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	92	↓
东方不败	2000	18	北京实达铭泰公司	商业	修改	84	○
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	74	↓
网际快车FlashGet	V0.88	20	————	共享	网络	71	○

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.64
超级解霸	2000



建议零售价

68元

3CD

名震古今传说人物造型，展现出超凡脱俗的更高层次

视觉超凡3D战斗画面，营造出惊天地的战斗感

六道天书

由著名漫画改编

原著创作：刘定坚——创作奇才，叱咤风云

角色扮演游戏大作

原著编绘：司徒剑桥——神髓浮现，无人匹敌

简体中文版

欢迎各大软件厂商与8848.net建立和合作，并诚征各地分销商。







全国总承销



地址：北京市西城区金融大街33号通泰大厦B座九层

邮编：100032　　电话：010-66068848

免费服务电话：800-810-8848

E-mail: jazhang@8848.com

网址：http://www.8848.net



电子商务@中国

大众软件服务快车

本期广告索引!

大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场—邮费2元—

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

热线咨询电话：010-82634107，82634092　E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

晶合|连锁

新品推荐

《可爱小猫咪》

内容简介：

《大众软件1999年第四季度合订本配套光盘》包括：

《大众软件》1999年第19至24期杂志全部内容的电子文件

《可爱小猫咪》简体中文完全版

《可爱小猫咪》大量精美壁纸及屏幕保护程序

《创世圣纪》演示版及精美壁纸

AIC介绍和精彩动画作品片段



《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。

热卖中，零售价38元，邮购中心网员价30元。

《梦幻帝国》



40余种海权时代行业的平民及军队，并包含了300年间发明的100余种科技成果；更完善的人工智能；高解析度的巴洛克画风；容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界

支持各种多人连线对战功能

热卖中，简装版零售价38元，邮购中心网员价30元；精装版零售价69元，邮购中心网员价60元。

《卡通电脑制作宝典》

许多卡通画家已经开始使用电脑创作他们的作品，并在创作中有了突破性的提高，因为电脑不仅方便、灵活，而且能够为您提供更广阔的空间，施展您丰富的想象力，发挥出卓越的艺术才能。



通过学习《电脑卡通设计制作宝典》，入门版、专业版卡通CG制作现多媒体实践教学光盘及配套彩印书，相信您也可以轻松的创作出优秀的作品。同时本套软件还提供了珍贵的著名卡通珍藏资料，供用户学习、参考、收藏。

热卖中，简装版零售价38元，邮购中心网员价30元；精装版零售价69元，邮购中心网员价60元。

NEWS

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐

晶合精品屋

产品名称	零售价/网员价
大富翁四	128/100
轩辕剑III	128/110
明星志愿II	48/42
平原惊雷	28/25
心跳的感觉	58/50
心跳回忆——永远属于你	38/38
心跳回忆创造资料设定集	128/110
心跳回忆年历卡(10张)	10/10
佛脚系列——玩转电脑（5CD）	99/75
佛脚系列——玩转Windows2000(3CD)	48/35
佛脚系列——玩转Office2000（5CD）	99/75
梦幻西餐厅II	25/20
PC收银站	68/40
永久汉化2000(抢鲜版)	38/30
我形我速3.0	48/45
COOL 3D(2.5普及版)	38/30
独立制片人	188/100
幻想西游记	68/48
永远的伊苏	69/60
笑傲江湖——精忠报国（网络卡）	28/25
MP3II——唱不停	28/25
新鹿鼎记II神龙教	38/38
恋爱物语1	38/15

征订

2000年《大众软件》杂志全面增页，页彩页、128黑白正文，每期定价6.5元，年24期，季度订价39元；半年订价78《大众软件CD》每期20元，全年12期，期包括两张光盘和一本100页的使用手全年订阅价240元；半年价120元；季度价60元。可在邮购中心汇款破期阅，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年总第1、5、6期已经无货外，其余均可汇款订阅）。

征文

大众软件邮购中心特向各位读友征文，谈谈您对“素质教育的看法”字数不限，题目自拟，凡参加投稿的读者均可获得一份小礼品！欢迎大家踊跃投稿！

好消息

暑期，邮购中心为大家准备了许多物美价廉的软件产品，并且从即日起至8月31日止，凡在邮购中心邮购一款软件即可获赠“心跳回忆纪念卡”一张，多买多送，邮购金额在80元以上的读者，另有一份惊喜等着您！欢迎大家积极选购。

热卖新品

产品	价格
龙机传承III	35/32
超级医生III	38/30
暗黑破坏神II（豪华版）	228/200
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
笑傲江湖	69/55
剑侠情缘II	38/26
古墓丽影——失落神器	38/35
封神榜——英雄无敌	48/45
洛克人危机	48/45
足球经理2000（中文）	38/35
风云（千禧）	39/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
深夜孤行者	98/85
文明II权倾天下	50/45
巫师之怒	68/60
饿狼传说III	29.9/29.9
斗神传	29.9/29.9
幸福Liunx	48/45
幸福之家III	88/75
天涯孤旅	39/35
神雕侠侣（千禧）	29/25
神奇传说之远征奥德赛	29/25
白色情人节	49/45
英雄本色	25/25
棋牌大全	28/25
太阁立志传III	168/158
博德之门（简包装）	78/70
魔导异元素	38/35
火星人	38/35
王国兴亡录	148/128
深海钓鱼	98/90
极品飞车V保时捷之旅	60/55
救世传说NOX	68/62
无畏战车	38/35
未来战警	38/35
上帝也疯狂	38/35
地下城守护者	48/45
MP3资讯人梦工坊	48/45

娱乐天地

产品	价格
圣魔战记专集	38/36
东方幻想战记	38/36
未来零点	35/33
三国伏魔	35/33
魔唤精灵	15/15
危险人物	15/15
特勤机甲队专集	38/38
劲爆极限滑雪	50/45
真侍魂	29.9/29.9
疾风少年队	49/45
游戏骇客族	39/35
生化危机I（中文）	48/45
退魔传说	49/45
模拟城市3000（简装版）	48/45
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌III末日之刃(中文版）	38/35
青涩宝贝	38/35
七国演义	38/35
幻影特工队	38/35
横扫千军（王国风云）	38/35
圣剑大陆	38/35
西风狂诗曲II—暴风雨（4CD）	58/53
野战特种兵	38/35
帝都魔域传	38/35
称霸四海	38/35
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9
神暗时代	28/25
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
弥塞亚	68/60
千禧八部III	38/35
千典游戏龙——真夏之梦	38/35

周边产品

产品	价格
广景电脑摄相机	
ET-Plus（10万像素）台式	650/588
ET-Pro（30万像素）台式	700/638
龙眼（10万像素）笔记本式	680/628
SGK A极光记录产品	
CD-RW（可擦写）650MB/74min	26/26
CD-R白金碟（精装）650MB/74min	12/12
CD-R白金碟（简装）650MB/74min	8/8

百宝箱

产品	价格
开天辟地II特惠装（送自由与荣耀）	125/100
蓝点Linux2.0（标准版）	38/35
蓝点Linux2.0（豪华版）	68/60
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35
Tipe 2000 office 2000电脑办公	19.8/19.8
Tipe 2000电脑办公第一次	59/50
Tipe 2000上网大全	139/120

攻城略地

产品	价格
特勤机甲队屏保壁纸集	35/32
帝国时代II攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
太阁立志传攻略	32/32
古墓丽影四攻略	38/38
暗黑破坏神II中文官方攻略	25/25
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
攻略手札（1-2）	7/7
攻略手札（4-8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32

万智牌加油站

产品	价格
博图起始牌	58/52
博图补充包	22/20
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
(英文版)预言起始牌	99/90
(英文版)预言补充包	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100张）	13/13
透明牌盒（150张）	16/16

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要助和愿意帮助别人，渴望相互流的人们，既请汇款10元至晶大众邮购中心，并注明“入网字样，即可在数日内收到您的卡，上有卡号，表明您已加盟们的网员大联盟！



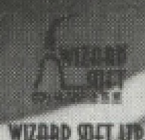
爱的记忆 Plus+

—我心中的名字

2000 年 9 月隆重上市 双 CD
标准版：38.00 元
豪华版：69.00 元(送精美礼品)



你曾经是否想念过某个人吗？
同一个世界，
同一个时间里形成的缘分，
它以美丽的名字净化着一位少年的心，
您所能看到的是一位少年纯洁的心，
还有一位少女的回忆……
现在它以心寂神悸的名字走进你的身边……







Licensed by Wizard Soft America, Inc.,Developed by CDPA
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
电话：010-67150982（4、5）-312、67186344
传真：010-67136350

电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
技术支持：010-67136350
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

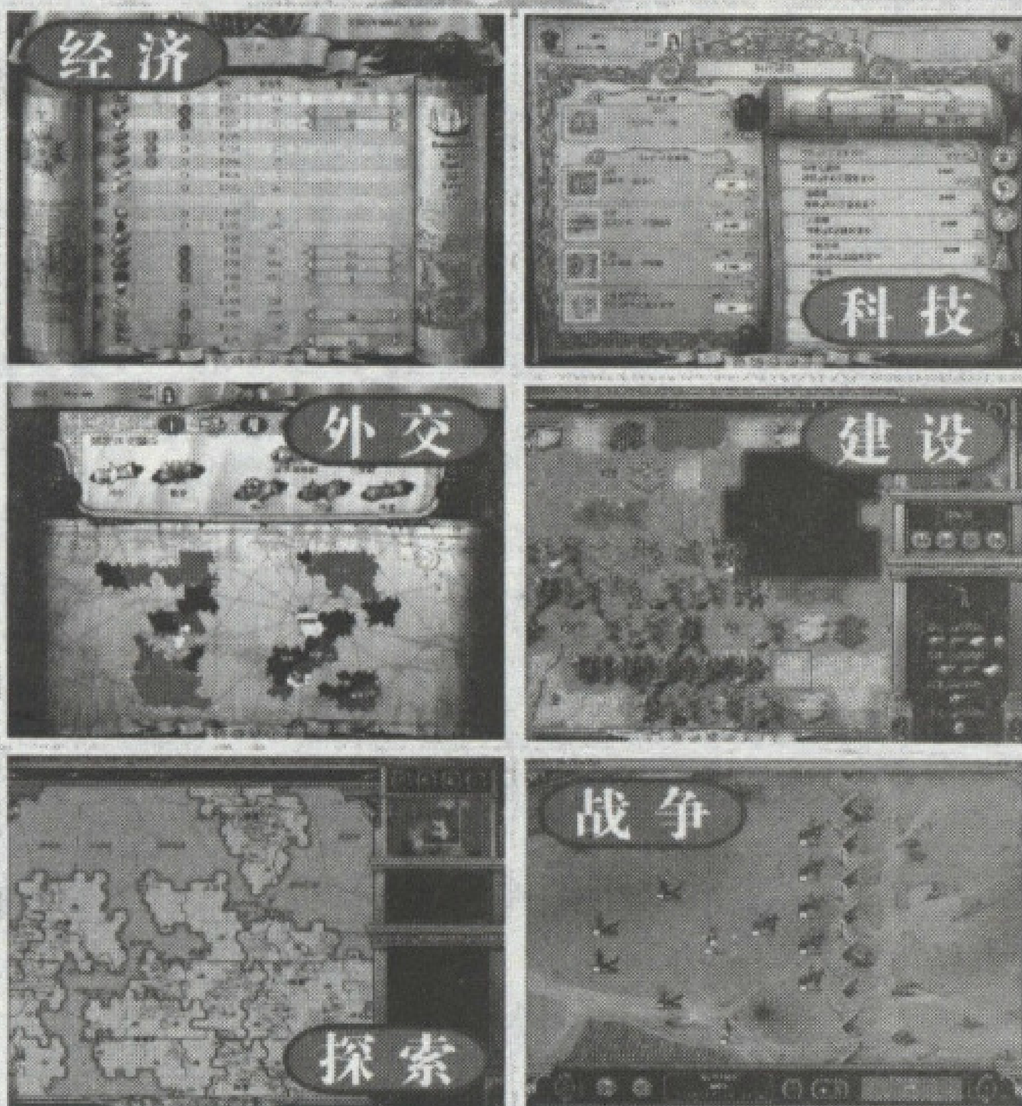
开拓辽阔疆土 缔造梦想王国

梦幻帝国

拓荒时代

IMPERIALISM

the age of exploration



40余种海权时代行业的平民及军队，并包含了300年间(公元1500—1800年)所发明的100余种科技成果

更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧

高解析度的巴洛克画风,展现海权时代欧洲富饶的人文景观

容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界

支持各种多人连线对战功能

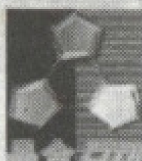
2000 年 8 月隆重上市

简装版：38.00 元

精装版：69.00 元送精美礼品



EVSoft® 地球村



美国 fROG CITY/SSI制作

名宇信息有限公司－广东地球村电脑网络软件技术有限公司授权

北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
电话：010-67150982（4、5）-312、67186344
传真：010-67136350

电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
技术支持：010-67136350
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

天山有义,江湖无情---------记录我在江湖的日子（作者：轩辕飘香）

二十岁的花季,带着梦幻的色彩,告别了昨日的天真和浪漫,悄悄的,我发现自己已经长大.快大四了,还天天疯疯颠颠的!

妈妈如是说：一个女孩子,偏偏喜欢那些男孩子的东西!

朋友如是说.我置之一笑,我就是我,普普通通的一个女孩,有着自己的个性。

“还是给她买台电脑吧,省得她天天在外面跑!”爸爸出了个主意。

于是,我的卧室里就多了一个新朋友,于是有了数不清的在网上的日子,于是有了那许许多多的没见过的朋友!聊天成了我首选的休闲娱乐。

总聊天多没意思啊!哥哥说,有空我教你玩江湖吧!

江湖?好陌生的名词,是什么!一个网络里的游戏,很有意思。

在哥哥的怂恿下,我第一次领略了江湖的秀丽风光,那让人心醉的音乐,动人的场景。

第一次上江湖,用的是哥哥的号,日月的霞风山客,207446,护教法王。

那时不知道这已经是很高的级别了,只知道,见到很多人见到我就赶紧离开了!为什么?他们怕你打他们啊!哥哥说.这里还能打人吗?当然啊,这个游戏就是虚拟的古代社会,在这里可以交很多朋友,也会结下很多仇人。

真的吗,我心动了,那我也要注册一个,可以吗。可以啊,你喜欢白色,我看你就去天山吧。

~~~请为你的侠客起一个惊天地,泣鬼神的好名字~

起什么好呢!我的朋友在天山组织了轩辕一族,你就姓轩辕吧!

好啊!!如梦如烟,柔骨飘香,我就叫飘香吧!

于是,江湖上就多了一个叫轩辕飘香359195的女侠客。

这一天,是六月十四日.

初入江湖,什么都没有!我整天往来于,客栈,积善堂和百花谷之间,学会了打八胞胎,学会了和浪人战斗,从他们那里得到内力,也学会了救助同门,和敌人战斗.

六级的时候,哥哥帮我找到了七星斩将矛,这个东东很好用,不论什么浪都能打!我庆幸着得到了一件好的武器,

第二天,我自己又在摩天找到了宇航服,这下装备全了,妹妹你可以自己去行走江湖了.哥哥说.

于是我自己开始去了解江湖。

我的第一个天山的朋友是新岩傲,他给了我他的OICQ号,这样我开始在OICQ上和江湖的朋友聊天.

第一个江湖的敌人是武当的,我已经忘记了他的名字和侠客号.当时我是笑字辈.

第一次自己打的人是古墓的,同样的,我没有去记住他的名字.得了十个经验,声望加一.

第一个自己找到的特5是一泻千里点火毯.在我十级的时候!

第一个救我的人桃花的独孤飘雪,也是我第一个在江湖认识的不是天山的朋友.

第一个说想在江湖上娶我的人是孤客,我告诉他等到我12级再考虑.

很多个日子已经记不清楚,很多个日子却还在心里,渐渐的,江湖的生涯过了半个月,认识了好多好多的朋友

小铁师兄,凌未师兄,天山橘佑京,依依,五行,梦娆,雪月,常护花师兄...还有好多好多的师兄弟师姐师妹,认识你们是我的幸运,能来天山,我想,我没有后悔过,有人说这里乱,不团结,可我想,以白为尊的天山人,一定有自己的品行法则,也一定会给世人一个答案

一转眼,已经是一个半月了。

飘香已经由开始的初学者成为了小有名气的侠客,有了自己的组织,自己的地位,也有了小飘香。

升级,杀人,升级,杀人,渐渐的我觉得有点麻木,这并不是我来玩江湖的初衷。

大四在即,想要考研的我就要远离江湖了,可我想告诉大家,江湖,并不是发泄情绪的地方,也不是某些人功利心态的实验田,我希望这里不单要有仇有恨,还要有情有义。

也许我明天就会离开,也许我还会看着我心爱的江湖一点点走向腐化,不过这一切都不重要。

重要的是我来过,停留过,拥有过,失去过,有过欢笑,有过泪水,成功的快乐,失败的痛苦,一切的一切,都已经成为我记忆里的一段最美的风景。

古龙大师说过,人生本就是一片空白,本就需要许多美好的东西去填充它,其中若是少了友情和爱情,剩下的还有多少!

希望大家以此自勉!
~~~

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

夜二郎的故事（作者：夜二郎）

夜二郎，来自遥远的夜郎国，本是夜郎国的二王子，好读书，不喜习武，后东方倭寇入侵，国破家亡，与兄弟一郎一起四处逃亡，终日餐风露宿，不知所往。

一日，来到一关帝庙，闻见庙里飘来烤鸡香味，瑟缩而入，见一衣着褴褛的魁梧大汉正在烤一只叫花鸡，二郎远远看着，垂涎欲滴，几欲晕倒……

“来来来，小兄弟，来一块吃。”

那大汉抬头，微微笑着说。

他眼里的目光和叫花鸡的香味让人不能拒绝。

……

“来，喝口酒。”

狼吞虎咽之后，那大汉拿出一酒葫芦递过来。

“好样的，”看着二郎被酒呛红的脸，大汉微笑道。

“你们怎么到这里来的，你们的家人呢？”大汉问道。

数月的流浪以使二郎没有了眼泪，缓缓的讲述了那不堪回首的往事。

大汉听罢，沉吟片刻，道“小兄弟，跟我走吧，也好有个照应，我叫萧峰，也是个没人理的家伙，咱们同病相怜啊。”

“不，我要报仇，我要去学武，我--要--报--仇-------"二郎桀骜不逊的脸都变了型，酒精与愤怒的红色掺杂在一起。”我要去少林学武，报仇！“二郎站起身来，拉着兄弟就要向外走

萧峰苦笑道：”慢着，小兄弟，且听大哥我说”

“现在的少林已非原来的少林了，我师傅原也是少林弟子，自从那奸人当主持后，收罗江湖败类，特别是少林零字辈和秃字辈僧人，以及猪字辈弟子，滥杀无辜，强抢民女，烧杀抢掠，无恶不做，江湖人都叫他们”秃驴帮“，你们还去干吗？唉，可惜我萧峰久伤未逾，又曾发誓今生不再杀一个汉人，否则……唉！”

萧峰的脸上露出痛苦而惆怅的表情，在庙里昏黄的光线下，更让人不寒而栗。

“那……大哥，我们该怎么办呢？”二郎一脸迷茫。

“先跟我走吧，看你们资质上佳，是块练武的料，如果你们愿意，我可以来教你们，只是，不知你们能否吃得了这苦？”

二郎扑通一下跪下“师傅，只要能报仇，什么苦我们都能吃，我们跟你走。"

那一年，二郎12岁。

时光如电，岁月如梭，一晃六年过去了。

夜二朗已长成一英俊的年轻人。

但在他的脸上，能看到笑容，笑容都已经凝固在六年前了。

寂寞的夜里，总能看见一捧着风雷宝刀的黑衣少年，呆呆的看远方。

他，只穿黑衣，黑色代表复仇。

宝刀，师傅所赐，只为杀仇人，一日都不能忘记的仇人。

师傅已远去，临走留下这把刀和一句话：

“去加入丐帮吧，那里会找到你们的好兄弟，师傅本也是丐帮中人，虽被逐出丐帮，但一点都没有怨悔；丐帮现任帮主十八子义薄云天，几大长老天葵，冲冠一怒，杨铁心等都是盖世的豪杰，贝克虽小，但也已有小成”

“丐帮会是你温暖的家的，报仇光靠你们两人也不行，去丐帮吧，去振兴丐帮吧”

“师傅这把宝刀，一生杀人无数，但都是杀的该杀之人，你以后也记住了，杀-该-杀-的-人”

江湖，复仇的江湖，血腥的江湖，夜二郎兄弟终于踏入了江湖。

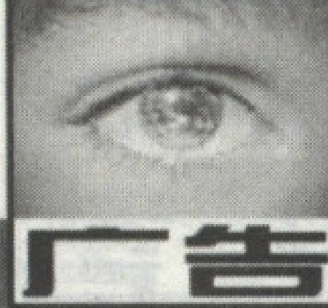
丐帮的十八子收下了他们。从一个不知名的小叫花开始的江湖。

伤，身上无数的伤。血，为追杀仇敌搭救同门而流的血。

大小一百多战，杀无数的倭寇。

刀光，血影，寂寞。

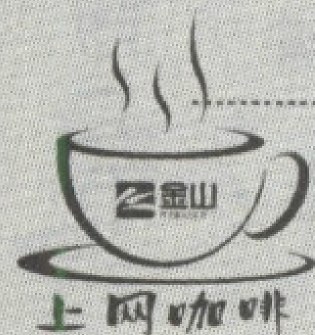
依旧是那一席黑衫，那么冷的脸，那么多的----寂寞！


广告



内 嵌 W P S 2 0 0 0 核 心 功 能 的 智 能 上 网 平 台

上网总动员



8 小时成为电脑和上网高手

- 教你学会Windows95/98和最新操作系统Windows2000;
  教你学会ACDSee、WinZip、Winamp、金山词霸等流行软件,迅速成为电脑应用高手!
- 一步一步教你学会如何维护电脑,减少故障,备份数据,迅速成为电脑维护高手!
- 教你学会IE、FrontPage等网络软件,讲授从上网开始到收发电子邮件、网络冲浪、软件下载等知识,迅速成为上网高手!
- 教你学会最流行的办公软件Office 2000和WPS 2000,迅速成为办公高手!

全程交互、全程语音、配以大量动画讲解。

超值赠送

- 一键上网
- 88款字体
- 中文网页编辑器
- 智能拨号
- 万能五笔

8月19日全国同步上市

重庆希望	023-68790930	成都济利	028-5217234	深圳书城	0755-2073276	海口连邦	0898-8540137	合肥连邦	0551-2822963
昆明黑马	0871-5134930	成都赛乐氏	028-5452657	福州连邦	0591-7811693	南宁连邦	0771-5315399	上海赛乐氏	021-63743028
四川连邦	028-5240280	贵阳兄弟	0851-5894210	海南希望	0898-8511848	华东区:		南京新高	025-3371350
陕西辉煌	029-5530853	兰州科创	0931-8262079	广州金碟	020-87569092	上海茂立	021—63226198	徐州连邦	0516-5606665
西安日月	029-5527602	新疆华顺	0991-2810057	广州思富特	020-87509952	上海连邦	021-63735610	杭州连邦	0571-8853577
新疆辉煌	0991-5826655	华南区:		广州天高行	020-83790899	上海新华书店音像	021-63618145	济南长川	0531-8559435
昆明连邦	0871-4138178	广州南软	020-87532791	深圳连邦	0755-3220641	南京连邦	025-3364289	烟台金石	0535-6623036
昆明威豪	0871-5144846	广州骏网	020-87531488	深圳伊登	0755-3782602	南京探路人	025-4526432	青岛力邦	0532-3884825
昆明棒子	0871-5166051	广州黑马	020-87518008	深圳海象	0755-3239334)	杭州美迪	0571-8271301	苏州沧浪精华	0512-7246529
成都新四方	028-5444147	广东连邦	020-87572481	福建希望	0591-7601824	杭州南北	0571-8073048		

地址:北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 电话:010-62524868 传真:010-62638287
信箱:北京市9605信箱2分箱 邮编:100086 欢迎邮购 邮资免费 HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线:010-62638312 咨询热线:8008105770 E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET



内嵌WPS 2000核心功能的智能上网平台

iWPS上网咖啡



降低上网难度
提高上网效率

内嵌WPS 2000办公软件的核心功能

集文字处理、电子表格、图文混排、图象处理以及电子邮件等强大功能于一体，可以编写出版式更漂亮、表达更清楚的电子邮件；
支持WPS、DOC、HTML等多种文件格式。

体贴中国国情的电子邮件系统

邮件病毒不用怕－－接收邮件中，直接检查邮件病毒，定期升级病毒库。
邮件堵塞不用愁－－直接删除邮件服务器上的垃圾邮件；全面兼容OutLook、Foxmail等常用邮件系统。

快速便捷的网上冲浪

更快速浏览网页－－同时打开多个网页，占用资源仅相当于打开一个浏览器窗口，刷新速度快。
更便捷中文网址服务－－比如想上“新华社”网站，只需输入“新华社”或拼音首字符缩写“xhs”，即可进入。

轻松下载并流畅阅读电子图书

在iWPS中输入书名，比如《乱世佳人》，就可以在互联网上自动检索数以万计的图书，并下载到电脑上离线阅读！
支持滚屏、全屏阅读及多种文字与屏幕配色方案－－轻松体验用电脑读书破万卷！

超值赠送

- 一键上网
- 88款字体
- 中文网页编辑器
- 智能拨号
- 万能五笔

8月19日全国同步上市

北京分销商:		联想软件	010-62988888	辽宁华储	024-23882911	呼市赛乐氏	0471-6957968	武汉赛乐氏	027-87877246
北京连邦软件	010-62525338	鸿达电子	010-68745755	沈阳连邦	024-23842237	包头连邦	0472-2132613	湖南经济电脑	0731-4132721
北京万众合力	010-82627435	天津津科	022-27383000	沈阳赛乐氏	024-23882382	华中区:		江西南昌赛乐氏	0791-6310215
北京正普软件	010-82671133	天津连邦	022-27402940	大连连邦	0411-4321308	武汉连邦	027-87889385	南昌新宇连邦	0791-6298297
晶和顺达	010-82634097	天津贝尔森	022-27308188	大连最新书店	0411-3634944	武汉天问	027-87874577	郑州连邦	0371-3944977
天极信息	010-62770766	石家庄连邦	0311-6978123	长春连邦	0431-5635251	长沙连邦	0731-4457950	郑州赛乐氏	0371-3944962
北京圣比尔	010-62527962	石家庄鼎新	0311-8611094	哈尔滨希望	0451-2510446	长沙德智	0731-4458868	华西区:	
北京里仁公司	010-62615307	太原连邦	0351-4120673	哈尔滨瑞利	0451-6260102	江西南昌希望	0791-6234342/203	重庆天极	023-63620624
北京树人	010-82616723	东北区:		哈尔滨金北方	0451-6415498	武汉凡高	027-87884793	重庆连邦	023-63538239
北京育碟苑	010-82656590	沈阳希望	024-23909650	大庆金银来	0459-6319892				

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287
信箱：北京市9605信箱2分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线：010-62638312　咨询热线：8008105770　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET



树人经典游戏 树人千禧年游戏世纪回顾版

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
杀气冲天　2CD	38元	骑士与商人	29元	死亡之锁	28元
星际围攻（限量）2CD	50元	奥林匹亚桥牌赛	28元	黑暗启示录	28元
英雄传奇-巨龙之火（限量）2CD	50元	战争游戏	32元	F-15海湾战鹰	48元
疯狂大脚车2 1CD	36元	银河飞将Ⅴ（3CD）	60元	傲气雄鹰	30元
云丝顿赛车（限量）1CD	36元	战地2100（2CD）	42元	沙丘2000	36元
魔兽争霸（限量）1CD	38元	末日烽火	28元	以色列空军	36元
野兽与乡巴佬	30元	地下城守护者（2CD）	48元	深海猎鲨	30元
失落大地	36元	整人专家2000	28元	长弓Ⅱ-武装直升机（2CD）	48元
入侵者	36元	猎杀潜航	28元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
初恋　2CD	30元	麻将大师2	32元	铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元
电脑急救专家　3CD	30元	阿猫阿狗（2CD）	38元	绝地风暴2-火线出击（2CD）	48元
围棋猎局	28元	生死之间Ⅱ	28元	摩托英豪2	38元
起义—铁甲叛乱	29元	大富翁3	28元	终极战区	28元
黑暗复仇	29元	主题医院	30元	创世纪全集（含10个游戏）	30元
飞行军团黄金版	29元	长空雄鹰	32元	异形	28元

树人精品软件

软件	价格	软件	价格	软件	价格
树人小学套装Ⅱ	128元	树人初中套装Ⅱ	128元	树人高中套装Ⅱ	128元
树人小学数学第一集	28元	树人小学数学第二集	28元	树人小学数学第三集 2CD	38元
把孩子教得更聪明　3VCD	48元	英语听说桥	28元	家庭律师 典藏版　2CD	28元
妙笔生花小学作文金钥匙	28元	轻松五笔	28元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78元
妙笔生花Ⅱ-初中作文金钥匙	28元	树人新版趣味识字	28元	小学奥林匹克竞赛题库	28元
妙笔生花Ⅱ-高中作文金钥匙	28元	年报大全股民投资手册	68元	小学奥林匹克套装版　7CD	198元
初中英语听力大全	28元	趣味数学Ⅱ小学奥林匹克 1-4集		新世纪版(小学、初中、高中、高考)	

★★★★★《200个WINDOWS小工具》(22元每套)；《经典小游戏集锦》(2CD，18.8元) 隆重上市，敬请关注！

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收(100086)　联系人：马欣、马铁

销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365　树人网站：http://www.srsoft.com.cn

国家级INTERNET证书培训考试 美国微软授权培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办. 全国因特网培训考试服务中心. 天津福克斯培训考试服务中心联合承办

《全国函授班》招生（总第41期）

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	**网络操作员**	**高级网络操作员**	**综合网络管理**
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进入网络更高境界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗？
教材	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

✓ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

✓ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

✓ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》,持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准入上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有"中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心"红印并加盖钢印。

✓ 弹性学习法:自由掌握学习时间,未通过结业考试者,免费重考,直到通过。

✓ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好.



特价优惠： 学生、军人凭相关证件报名参加NO1-NO9任意一班可优惠30元/人。

注：学生、军人请将相关证件复印件寄往本中心。

本期隆重推出： **NO1-NO3班电视教学光盘各班单价：100元/套**



本期隆重推出通向高薪-MCSE（微软认证网络工程师）证书考试

张征：硕士研究生。毕业后一直找不到满意的工作，拿下证书后，递上这份资历，美国Landscape 立即录用了他。

皮蛋：毕业于一所无名大学，通过考MCSE，找到了做一流人才的自信。

★ 拥有MCSE即拥有技术移民的绿卡，在国外求学相关专业免学分；

★ 拥有MCSE是获得高额年薪的保证，国内公司￥10万人民币/年，外国公司$10万美元/年；

★ 拥有MCSE成为各大公司及海外机构猎取的对象（全球只有8.7万人拥有此证书）；

★ 拥有MCSE可纳入微软人才库，并可获得最新技术资料。

MCSE课程

科目	费用	科目	费用
网络基础(a班)	300元/人	NT Core(c班)	300元/人
企业技术(b班)	300元/人	核心技术(d班)	300元/人
Tcp/IP4.0(e班)	300元/人	IIS4.0(F班)	300元/人

★ 要获得MCSE证书，必须通过以上6门课程的MCP考试

★ 每科目都带有教材、全真模拟题库、以及配套学习光盘

★ 精讲的自学教材、配套的教学光盘、权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果，不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

特价优惠：六科一次性交费总计：**980元**；仅限前**300名**学员

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45, 周三15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00-9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收

国际认证培训考试系列

编号	NO4	NO8	NO9
课程	**VB设计班**	**安装维修班**	**电子商务班**
特点	现代最流行可视化编程软件	自己动手装电脑、修电脑，硬件高手不用受制于人	公开所有重要模块源代码，自己建立网上商店
学费	各班个人学员：290元/人；单位学员：350元/人		

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》,并安排报考相应权威认证考试.（汇款时请注明学习班级的名称）.

特别推荐**办公应用自动化班**：学习最新**OFFICE**软件，让您成为办公自动化软件高手。现代白领的必备。培训结业后，可参加微软ATC考试及国家劳动部的**OSTA**考试，获得权威认证**三证书**。

教材：书面教材4册；配套软件一套

学费：个人学员290元/人；单位学员：350元/人

报名时间：即日起至2000年9月15日止，学习时间三个月。

汇款地址：天津市和平区212信箱　哈蒂收

（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）

电话：022-27486298，27414165

继续诚征全国授权辅导站

我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟。

咨询电话：022-27373616；联系人：徐老师

E-MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn

欢迎访问：WWW.21FOX.COM

全国因特网培训考试服务中心



广告咨询卡

我在贵刊____年第__期的__彩色__黑白广告中看到______公司(厂家)______产品(技术信息),希望:

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名:____　年龄:____　电话:____　职务:____

工作单位:____________

通信地址:____________

邮编:________

填好后,请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编:		5.	
地址:			

填好后,请装入信封寄出。

请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收　　邮编:100051

《大众软件》读者评刊表(2000年第16期)

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目(请在相应栏目前面的方框内打勾,可复选)

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏剧场
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编:100051



“更低的分销价位、近百种产品的库存、强大的广告宣传、限量的资金支持”，您想拥有吗？加盟“晶合软件专卖店”，同时又是“大众软件读者服务部”，双重身份，加倍身价，改善您的形象，增加无形资产，您只须加盟“晶合软件专卖店”！

晶合软件销售连锁组织 北京店新店开业

北京崇文新世界商场分店
地址：崇文区新世界商场四层南侧
联系人：陈涛、周珏
咨询电话：010-67164859

北京盛世情分店
地址：西城区新外大街F6号
联系人：范玉福
电话：010-62052901

北京怀柔分店
地址：怀柔县湖光南路怀柔二中西侧
联系人：姜涛
电话：010-69654005

加盟联系人：冯立群、郭进军、苏立新、张华　　联系电话 82634096(97)

致歉

长期以来，特约经销商广州思富特公司在产品分销方面给予我处极大支持，在此表示感谢；同时我处对于在《魔法大帝》、《袖珍软件藏经阁》广告上“销售支持”处将该公司遗漏表示歉意。

晶合软件销售连锁组织　连锁事业部

软件开发商的得力助手——日本彩色光盘打印机

EXPERT CP-200X在日本市场占有率达70%

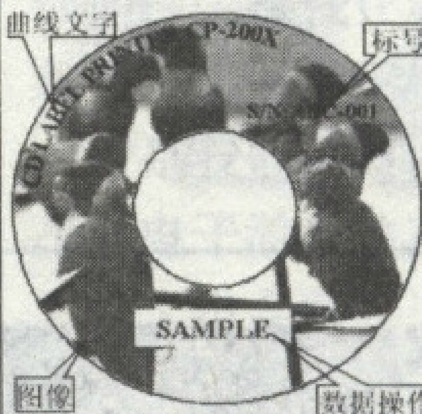
精　确： 独具匠心的机构设置，使其定位简单精准。720×360高分辨率。

易操作： 支持多种格式图片，并可随意缩放图片，可随心所欲，配合Photoshop等软件。

德沃瑞天　中国独家代理

低成本： 使用CANON BCI-21 COLOR或BCI-22EPHOTO墨盒。每套墨盒可打印多达280张光盘。

快　捷： 最快一分钟一张光盘。



健全的售后服务令人满意，价格更是平易近人。且长期提供各种高品质可打印盘片，同时承接光盘刻录制作服务。欢迎来电垂询！

地　址：北京海淀区太月圆9号801室　邮　编：100088
通　信：北京8029信箱　传真：82319831
电　话：(010)82319787 82319831
HTTP：//www.dewority.com　E-mail：dewority@263.net



PC-cillin·新领

乐亿阳趋势系列杀毒　TREND

升级版

互联网时速个人电脑反病毒软件

提供应用、浏览、传输、收发电子邮件的安全保障

自动升级

借助互联网，可以实现在线自动下载并安装新病毒码和升级杀毒引擎功能。动态跟踪并保障与厂家最新版本同步。自动升级频率可以灵活设定，从每周一次到每天每小时一次……全部自动进行，自动完成，无需干预，无人值守……

自动杀毒

实时监控功能的防火墙，会自动监视一切进出系统的文件程序及数据，包括电子邮件，上下传的压缩文件、启动程序等。发现病毒，立即拦截并予以杀除；另一方面，用户可以设置灵活的预约扫描任务，进行各种查杀病毒工作……

自动??



注意　PC-cillin的防毒理念和软件使命是创造一个干净无毒的计算机操作运行环境并保持使之永远远离病毒和其它不安全因素的侵扰。因此，在安装本软件的同时，首先必须要进行的就是一个对目标电脑全部系统存储空间的彻底的清查、扫描工作。

这项“清理门户”的工作是今后防毒保安工作的前提与开端，它的至关重要体现在是我们防胜于杀，预防为主，防患未然的先进的反毒设计思想的根本体现。这第一步的顺利完成，意味着您的系统已彻底没有了病毒隐患……

致代理商：

感谢你们把乐亿阳趋势公司的优质产品PC-cillin，推介给广大的电脑用户，您的加入和努力，不断地为我们壮大用户群，更重要的是，为我们在更高的层次上推广乐亿阳趋势系列杀毒产品铺平了道路，让大家能够从中获得更加超值的回报。

为了本次PC-cillin新领升级版的隆重上市，我们精心而充分地准备了推广市场的强大资金和周密的活动计划。作为拥有全球超过2000万用户、市值高达110亿美元的世界级反病毒专业领导厂商，以其全系列反毒产品，酝酿成熟一个巨大的商业机会，让我们对你们的不变承诺，加上你们对用户的热情服务，共同体验成功的快感...

北京乐亿阳趋势有限公司

通信地址：[100037]北京市西城区阜外北营房东里13号院今儒商务大厦B座368室
电　　话：010-68305866
传　　真：010-68305866
电子邮件：support@trendmicro.com.cn
升级网址：www.pc-cillin.com.cn



代理商名单

区域代理商：

代理商	电话	代理商	电话
北京连邦	010-62620375	全国晶合顺达	010-82634097
广州南软	020-87531484	重庆电脑报	023-63857797
陕西辉煌	029-5529833	南京连邦	025-4408854
济南新绿州	0531-8024726		

代理商：

代理商	电话	代理商	电话
上海连邦	021-63260303-3116	上海农工商	021-63226198
广州连邦	020-87532517	长沙连邦	0731-4457950
昆明连邦	028-5220969	福州连邦	0591-7836798
惠州连邦	0752-2115571	辽宁华储	024-23882911
长春顶点	0431-5631901	哈尔滨惠普	0451-2334581
郑州赛乐氏	0371-3944962	昆明黑马	0871-5116622

邮购中心：
电话：65203588　68472405　63262170　联系人：王女士
地址：北京市木樨地南29号中大205室　邮政编码：100038

友情升级网址

以下网站可以下载病毒升级码。这些网站更新速度非常快，与我们能够保持同步的正规大型网站。在此我们向这些网站表示感谢！

1、中国下载　www.download.com.cn/
中国下载 > 病毒防护 > 病毒库 > PC-Cillin 病毒码 Pattern 748
2、所有网　www.ecbase.com/html/soft_6710.html
3、金山卓越　http://bj.idp.com.cn/system/11020040.shtml
4、天极网　www.mydown.com/Utilities/Antivirus/more5.html
5、华军软件园　www.newhua.com/PCcillin.htm
6、首都在线　http://it.263.net/virus/vnews.htm
7、新浪网　http://download.sina.com.cn/
（软件下载>系统工具>病毒防治>PC-cillin）
8、病毒在线　http://go.163.com/~virusonline/top10.htm
9、病毒医院　http://virus_hospital.home.chinaren.com/download.htm

我们还会不断增加更多的快速可靠的升级网址，敬请关注。

1895年，

法国人卢米埃兄弟（Lous Lumiere Brothers）进行了第一次的电影映演。

1928年，

随着电影工业的发展，一个无意识的灵感通过一只老鼠诞生了一个庞大的娱乐帝国。

1986年，

美国国家科学基金会（NSF）建立了一个称为NSFnet的高速信息网络。从此，INTERNET走向了整个世界。

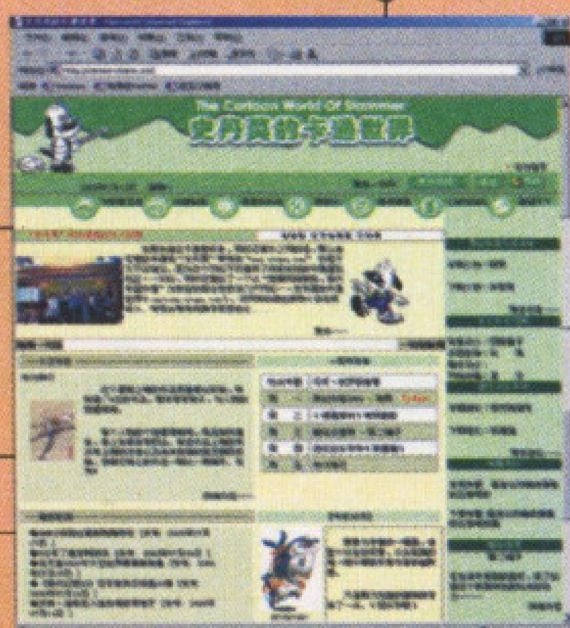
2000年，

一只结合了传统媒体与数字新技术的卡通小狗史丹莫，借由网络的互动、即时以及传播的低成本特点，即将开辟一个E时代的网上卡通新天地。

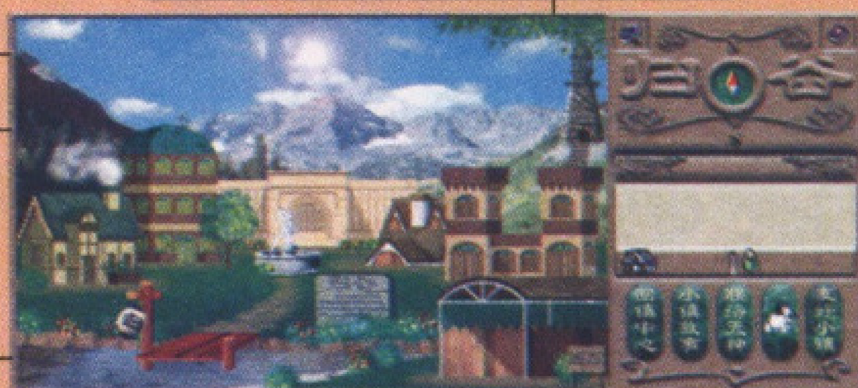


网络卡通品牌“史丹莫（stammer）”源于

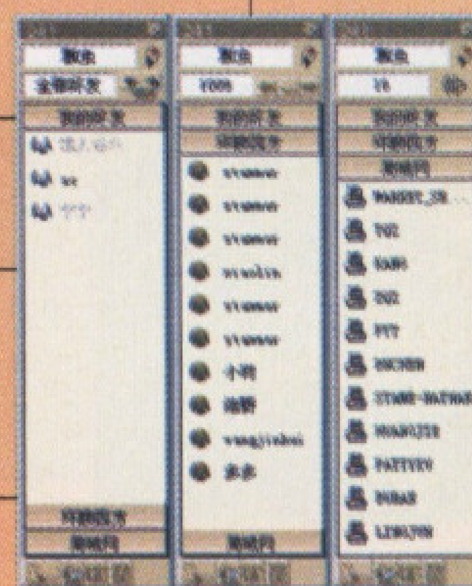
www.stame.com



卡通门户——史丹莫的卡通世界



卡通社区——网络归谷



卡通ICQ——KIT



梦幻模拟战黄金典藏版

珍藏价：98元

（Ⅰ游戏光盘+Ⅱ游戏光盘+游戏指南+资料设定盘+人物收藏卡12张（附赠全彩漆原智志原画集）

梦幻模拟战Ⅰ

奉献价：25元

单CD+ 游戏指南+人物收藏卡6张

梦幻模拟战Ⅱ

奉献价：38元

双CD+ 游戏指南+人物收藏卡6张

九月上市

几百个电话，数千封来信，上万份的EAMIL询问梦幻模拟战的上市状况......
朋友们，让你们久等了！依星在此表示最诚挚的道歉！
为了游戏的品质，我们放弃了上市的最佳时期......
为了游戏的品质，我们通宵达旦，辛苦煎熬了八个月......
为了游戏的品质，我们忍受着各方的压力，坚持玩家至上的信念......
这一天终于来到了，一道道的技术难题终于攻克了！梦幻模拟战终于上市了......
九月份，我们将同您重温旧日之梦......
九月份，我们将同您一起步入"梦幻"的天堂......









YISTAR 依星軟件 上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

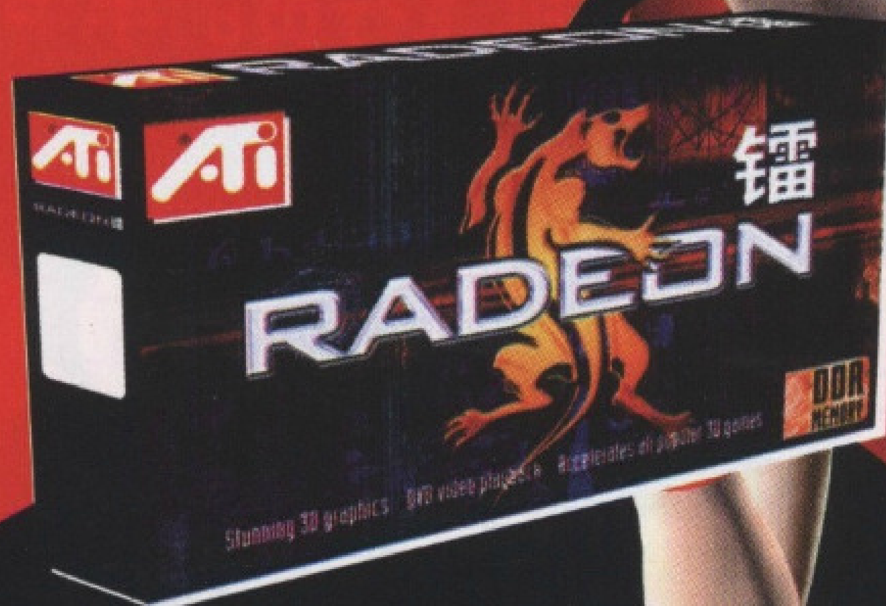
地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903 邮编：200040 电话：21-62493326
传真：21-32140053 销售热线：21-62493049 公司网址：http:\\www.yistar.com.cn
技术支持：support@yistar.com.cn 销售信箱：sales@yistar.com.cn

RADEON 镭

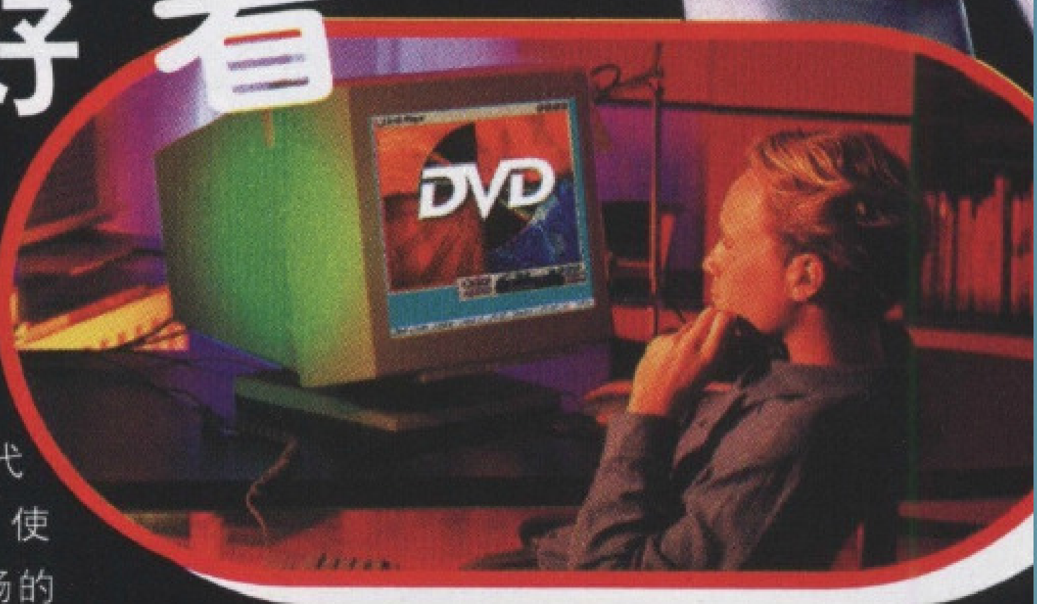
32/64 DDR Memory

不只让您快





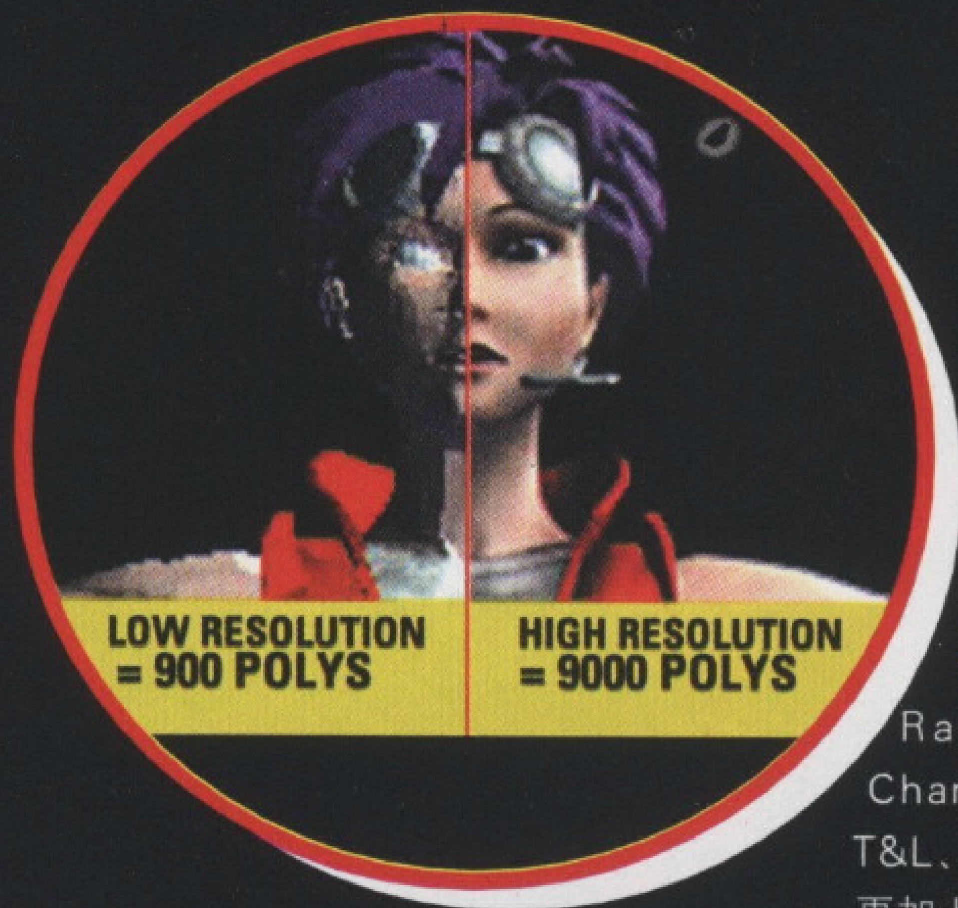
还让您好看



无与伦比的DVD影像播放 镭Radeon采用第三代动态补偿技术加上硬件IDCT，使您可以在PC上欣赏全屏幕流畅的DVD。另外透过ATI领先的影像处理技术让您可以享受更清晰的画面。

更快的全彩3D游戏速度 每秒三千万个三角形生成率、1.5Giga Texels填充率、加强的32bit渲染技术，使用镭Radeon您可以尽情享受32位真彩游戏画面而不影响游戏速度。





细致的3D画面 镭Radeon采用ATI最先进的Charisma Engine™支持硬件T&L、骨架动画、四矩阵蒙皮技术再加上Pixel Tapestry™技术、支援3D纹理贴图及三种凹凸贴图技术，让您在玩3D游戏时可以享受更细腻的画面。













WWW.ATI.C

MAGIC The Gathering®

万智牌®

2000年上海万智牌公开赛

上海公开赛

时　　间：2000年9月23—24日　上午9:00
地　　点：上海国际会议中心(上海市浦东滨江大道2727号)
赛　　制：扩充赛构筑
　　　　（简体中文第五版，第六版，克撒传，英文玛凯迪亚，宿敌，预言）
报名时间：2000年9月22日　下午16:00—21:30
报名费用：60元人民币
报名地点：上海国际会议中心(上海市浦东滨江大道2727号)

总奖金：10000 美金（按等值人民币支付）

大戰役

售前现开赛（外围赛）

时　　间：2000年9月24日　上午9:00
报名时间：2000年9月23日
　　　　　下午13:00—19:00
报名费用：190元人民币
　　　　大战役售前现开赛
参赛者每人获赠大战役纪念闪卡一张

主办单位：中国国家体育总局社会体育指导中心
承办单位：上 海 市 社 会 体 育 管 理 中 心
协办单位：国际万智牌健智协会
　　　　　美国威世智有限公司

咨询电话：021-62711798　010-85298086　　E-mail: mtgtag@263.net

中国国家体育总局批准的社会体育指导中心推广的健智体育项目



零售价：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN